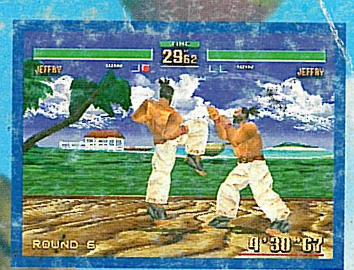
SUPER JUEGOS

Nº 43 • NOVIEMBRE 1995 • 395 PTAS.
GRUPO ZETA



▶ SATURN
Virtua Fighter II
EL SECRETO MEJOR GUARDADO DE AM2

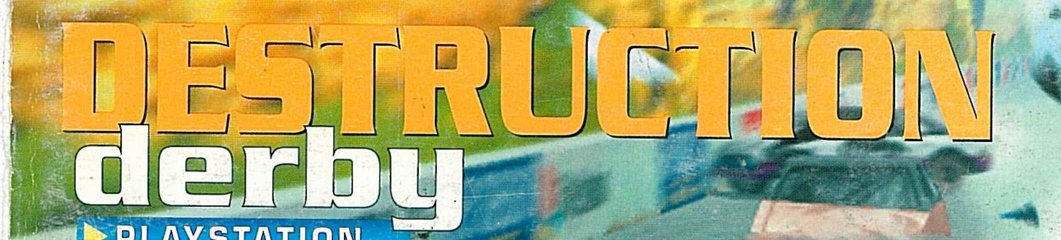


▶ SNES
Doom
ATREVETE CON EL LABERINTO DE LA MUERTE





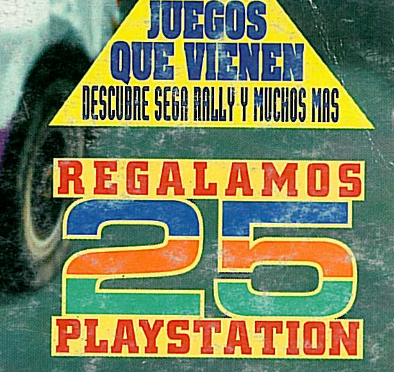
▶ PLAYSTATION
Extreme Games
SOLO PARA TIPOS SIN ESCRUPULOS



DESTRUCTION derby
▶ PLAYSTATION

40 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

MANGA ZONE
Todos los trucos de Dragon Ball Z



LOS JUEGOS QUE VIENEN
DESCUBRE SEGA RALLY Y MUCHOS MAS

REGALAMOS 25 PLAYSTATION

El videojuego de carreras más salvaje de la historia



SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ATARI • CD-i • NEC • CD32 • NEO GEO

C/ HARLEY DAVIDSON

C/CAROCHE

C/DIESEL

C/CHARRO

AVENIDA DE PEPE JEANS

C/BONAVENTURE

C/ LEE

C/ MARITHÉ & FRANÇOIS GIRBAUD

C/GUESS

PLAZA DE LEVI'S

AVENIDA DE LIBERTO

ENTRE TODOS LOS VAQUEROS DEL MUNDO, HAY UNO HECHO A TU MEDIDA. Y ESTÁ EN EL TERRITORIO VAQUERO DE EL CORTE INGLÉS. UN TERRITORIO PARA PIONEROS DE LAS PRIMERAS MARCAS EN MODA VAQUERA. UN ESPACIO PROPIO, CON HORIZONTES SIEMPRE ABIERTOS A TODO LO QUE ROMPE FRONTERAS. A TODO LO ÚLTIMO. LO MÁS NUEVO. VEN A EXPLORARLO. ESTÁ EN LA PLANTA JOVEN DE EL CORTE INGLÉS.









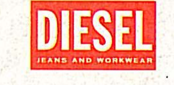


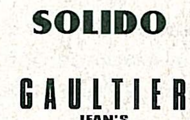
















CHEVIGNON





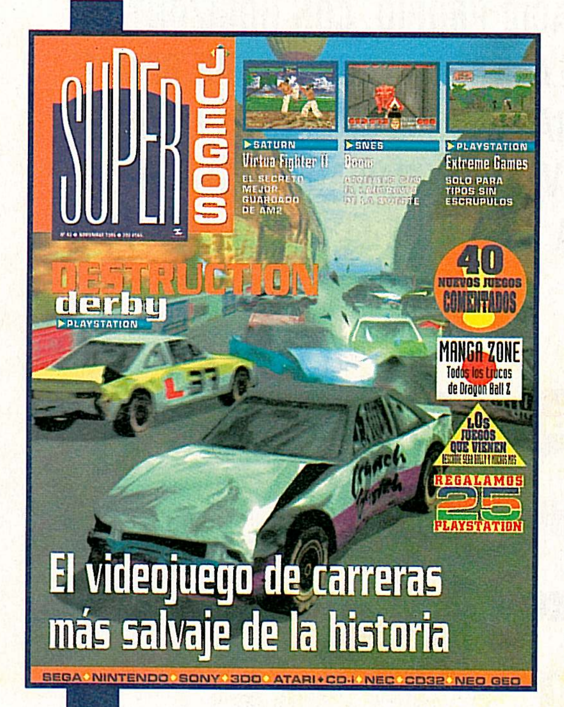
TERRITORIO VAQUERO

El Corte Inglés

S U M A R I O

43

NOVIEMBRE 1995



Parece ser que las cosas van bien. Las noticias que llegan a la redacción de SUPER JUEGOS confirman una excelente acogida por parte del público de las nuevas consolas. Junto con estos sistemas, también nos van llegando programas cada vez más espectaculares. Mes tras mes se nos hace más complicado el poder seleccionar un juego que ocupe nuestra codiciada portada. Una nueva creación de Psygnosis, DESTRUCTION DERBY, ha sido el elegido. Méritos tiene más que sobrados para demostrar ante todos que estamos ante una de las bestias de PlayStation. ¿Para cuándo ACE DRIVER?

EN PORTADA

SUPER PREVIEWS



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director de Coordinación Editorial: Agustín Valladolid

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: J. L. del Carpio, J. Bautista y M. García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Paises Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas Int. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92





THE BOSS MAQUETATOR

Maximo responsable del diseño de SUPER JUEGOS. Los que le conocen bien saben de su habilidad para dar forma, imagen y estilo a las ideas mas abstractas e increibles. Trabajador como pocos, Tomas J. Perez alias «Mac Giver», ha destruido esa absurda e improductiva leyenda que dice que las personas deben comer al mediodia. Si en el cielo aceptan jefes de diseño, Tomas «el sin horario» tendra un lugar en el.

SANTO SANGHAI



Amiga de sus amigos, mujer de fuerte caracter, Belen Diez España, es nuestra brillante e intuitiva maquetadora. Nos acompaña y fustiga desde el primer numero de nuestra revista. Casada.

VINUESA BLOOD

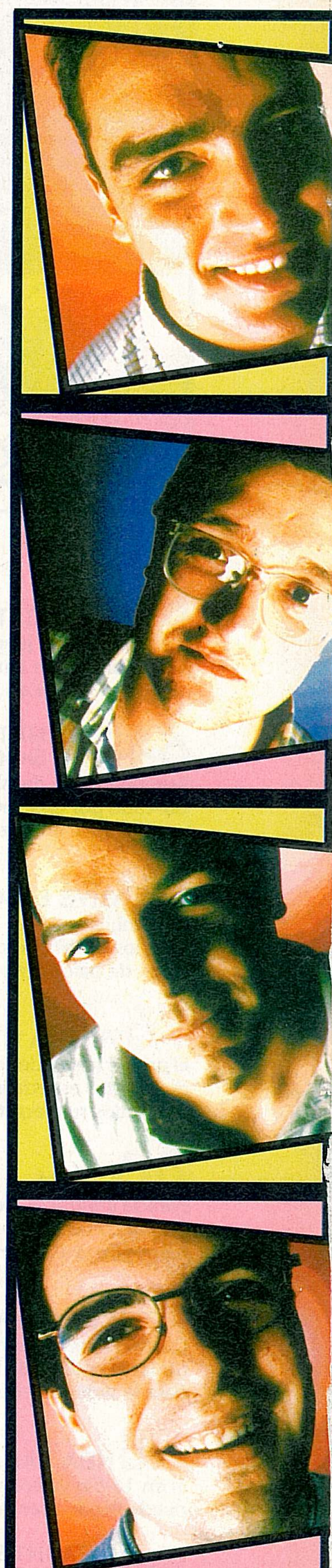


Maquetador hecho a si mismo, Alfonso Eugenio es la bocanada de aire fresco del diseño. Al «Conde Draco» le gusta pensarse bien las cosas, es tenaz y se pirra por los ritmos africanos y el tam-tam.

ALEX KIPITIS



Adonis de rizados cabellos, Alejandro es nuestro especialista en tratamiento de imagenes, un profesional como la copa de un pino. Limpia, fija y da esplendor, y, en sus ratos libres, alterna.

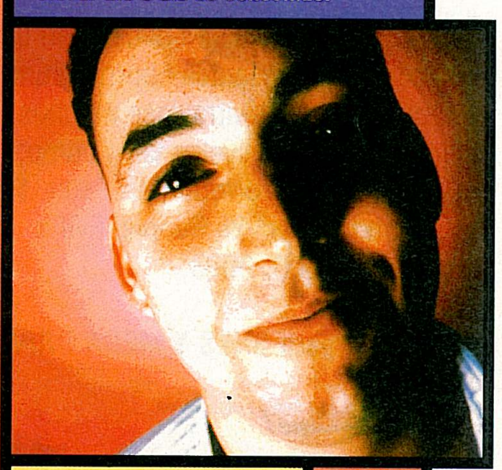


LOS

LA FUERZA DEL MANGA

EDITORIAL

Este mes es realmente especial para todos nosotros. Después de mucho tiempo pensando que lo que os presentamos en este número era una especie de quimera irrealizable, por fin hemos hecho nuestro sueño realidad y os regalamos sin aumento de precio una revista profesional dedicada al manga exclusiva de SUPER JUEGOS. Sólo os pedimos una cosa. Queremos que tengáis en cuenta que, como todo primer número, es mejorable, y os necesitamos para elevar día a día su contenido.



EL MISTER

Marcos «The Elf» Garcia es el excelentisimo director en funciones de esta guardería. Esta enciclopedia del videojuego andante es el encargado de motivarnos a golpe de latigo, a punta de pistola. Los trenecitos de colorines son su aficion secreta.

Está claro que la experiencia va unida a la calidad y, como en la revista que tienes entre manos, mes a mes iremos mejorando. Pegatinas y unas sugerentes Trading Cards completan la oferta que os hemos preparado. Mucho esfuerzo, un montón de horas de trabajo y una carrera contra reloj estan detrás de este número. Esperamos que lo acojas con cariño, por lo menos con el mismo con el que te lo hemos estado preparando.

JUGONES

THE SCOPE

Responsable de cuestiones varias en la revista, J. L. «The Scope» del Carpio es casi como una persona para nosotros. Cuando se le conoce gana mucho. Mientras tanto, poco, muy poco que destacar. Amante de Philips.

J. C. MAYERICK

J. C. «Mayerick» Sanz es el mas joven y apuesto de la revista. Que nadie se lleve a engaños por que tal titulo podria estar perfectamente vacante. Experto en la prehistoria del videojuego e hijo adoptivo de La Mancha.

DE LUCAR

Javier «De Lucar» Bautista es famoso en la redaccion por su capacidad de ejecutar Ha-Doo-Kens. Amante del cafe, el alterne nocturno, la buena mesa y los finos caldos. Aun no sabemos que hace aqui, pero lo sospechamos.

NEMESIS

Dos de cada tres encuestados dicen que Bruno «Nemesis» Sol es una de las personas mas limpias y trabajadoras. El tercero (o Jefe de Arte) asegura que ambas afirmaciones son meras especulaciones. Japoinomano.

J. ITURRIOZ

Algunos infundados rumores situan a nuestro Javier «Chip & Ce» Iturrioz como un responsable y querido profesor universitario. Si tal cosa fuera cierta, sus horas como cronista deportivo estarian contadas.

R. DREAMER

Roberto «Dreamer» Serrano es el culpable de que nuestros trucos jamas funcionen. Aplica a sus composiciones musicales sus vastos conocimientos sobre MORTAL KOMBAT. El resultado es tan doloroso como un fatality.

THE PUNISHER

Raul «The Punisher» Monton es una beta de redactor que nos mando Sega en lugar de la deseada Saturn. De fisico peculiar y cinefilo hasta las canillas, es una autentica bestia parda a la hora de criticar juegos mediocres.

ASIKITANGA

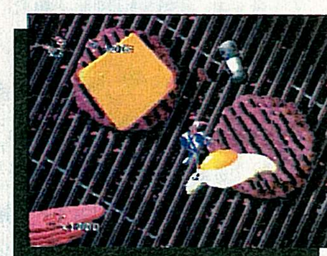
«Asikitanga». Curioso nombre con el que se conoce a ese proyecto de trabajador llamado Fernando Martin. Domina varios idiomas, hace la veces de relaciones publicas y, por las tardes, saca a pasear su cuerpo garboso.

EARTHWORM JIM 2 ¡HA VUELTO !!

Después de perder su trabajo como cocinero, Jim cogió a Snott y decidió marcharse al Planeta de los Monstruos en búsqueda de una revelación divina. No encontró lo que buscaba. Sólo encontró monstruos gigantes. ¿Qué otra cosa encontrarás en el Planeta de los Monstruos?

Earthworm Jim se verá envuelto en una variedad de interesantes apuros (si no retorcidos) cuando atraviese muchos de los intrigantes niveles tales como: Lorenzo´s Soil, Wormburger, Peter, Pound and Mary, Villi People, Evil´s Funhouse y I.S.O. 9003.

Disponible para SNES Y MEGA DRIVE







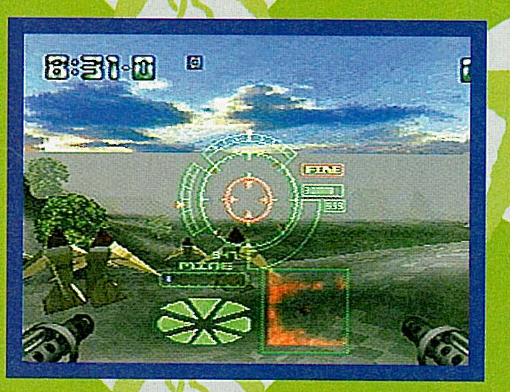
Envía este cupón con tus datos a Virgin Interactive Entertainmment España, S.A. Hermosilla, 46 2° D. 28001 Madrid, antes del 1/2/96, y recibirás un obsequio Virgin. Además te tendremos informado de un montón de sorpresas que estamos preparando.

Tengo: ☐ PC ☐ 486 ☐ Pentium; memoria ____ Mb. ☐ Próxima adquisición ☐ Tarjeta sonido
☐ CD-ROM ☐ Próxima adquisición ☐ Consola; Modelo
Voy a cambiarme a: ☐ PC modelo
☐ Consola modelo
Compro SW de entretenimiento: ☐ frecuentemente ☐ a veces ☐ nunca
Nombre:
Dirección:
Provincia:
C.P.

SJ

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Tel. Soporte Técnico: (93) 425 20 06









SONY

A pesar de la notable ausencia de las todopoderosas **Sega** y **Nintendo**, **Sony** no escatimó ningún tipo de gastos a la hora de montar su «chiringuito». El pequeño contratiempo de espacio (no les dejaron ocupar los metros que ellos querían) fue rapidamente solucionado, montando su *stand* en el segundo piso del recinto. La gran vistosidad de su instalación no quito protagonismo a los juegos expuestos. A los ya conocidos TEKKEN, RIDGE RACER o BATTLE ARENA TOSHINDEN se han unido algunos tan espectaculares como LOADED, PARASITE, GPOLICE, EXTREME GAMES, TOTAL NBA, MORTAL KOMBAT 3 y muchos otros que dejaron boquiabiertos a los asistentes. Títulos que vienen de manos de compañías tan reputadas como **Takara**, **Gremlin**, **Williams**, **Namco**, **Psygnosis** y así una larga lista de hasta 400 licenciatarias que aprovechan toda la magia de la ***PlayStation***.

FERIA ECTS

LA HORA DE LA

★SONY★E. ARTS★CODEMASTERS





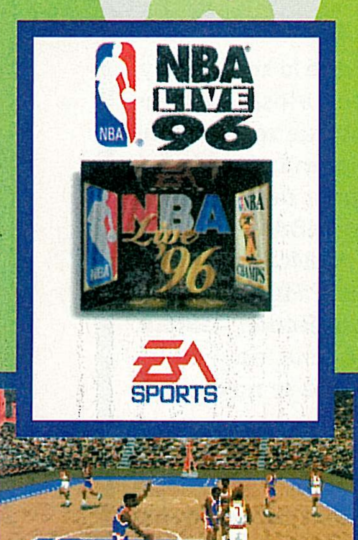


SONY sigue en su línea ascendente al desarrollar juegos que, además de su espectacularidad gráfica, ofrecen una excelente jugabilidad al usuario.

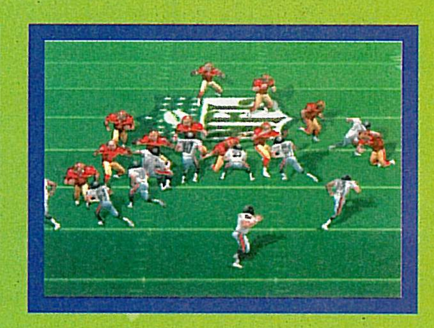
ELECTRONIC ARTS

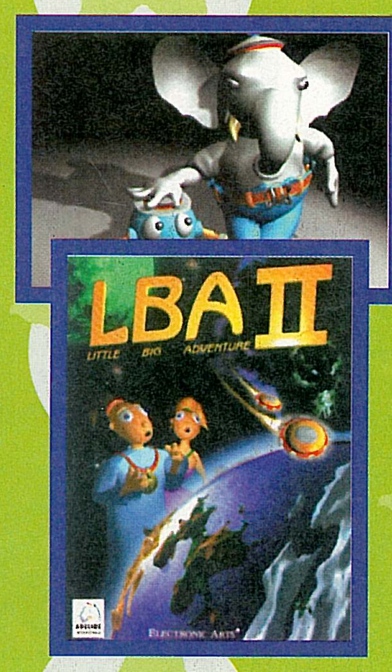
Su excelente catálogo de productos, de los mejores de la feria, sorprendió por su gran variedad, tanto para los 16 como para los 32 *bits*. Títulos como FIFA 96, NHL 96, ROAD RASH, o VIEWPOINT son algunas de la novedades con las que **EA** nos va a sorprender hasta final de año.

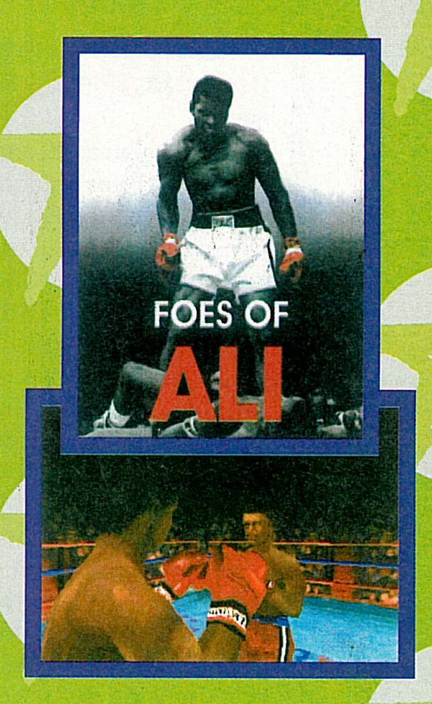
ESTA EDICION DE LA FERIA NO TRAJO DEMASIADAS NOVEDADES, AUNQUE ABRE UNA PUERTA A LA ANHELADA RECUPERACION.



ELECTRONIC ARTS Presentó una gran variedad de productos, tanto de su filial EA Sports (NBA 96), como de sus compañías Bullfrog, Origin y en especial Delphine con su espectacular FADE TO BLACK, segunda parte del mítico FLASHBACK.







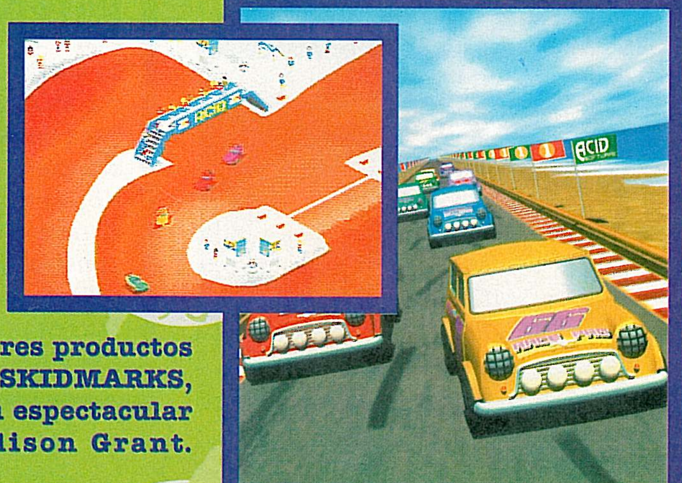
Esta nueva edición de la feria londinense trajo pocas novedades a este alocado mundo de los videojuegos. El abandono generalizado de

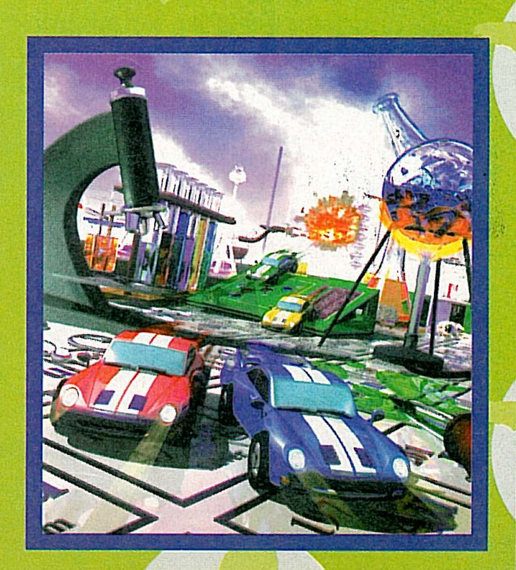
A VERDAD

los 16 bits, y la fuerza de las producciones para PlayStation son las dos notas más distintivas de la feria ECTS de Otoño.

AUTUMN 95









CODEMASTERS trajo tres productos más que apetecibles, SUPER SKIDMARKS, MICRO MACHINES 96 , y su espectacular Directora de Marketing Allison Grant.

CODEMASTERS

La compañía **Codemasters** sigue fiel a títulos en donde se ven envueltos cochecitos de todos los tamaños y colores. Sus principales novedades, MICROMACHINES´96 y SUPER SKIDMARKS, fueron una auténtica atracción para los asistentes a su *stand*. MICROMACHINES´96 incorpora nuevos circuitos, y la estupenda opción de poder crear el tuyo propio. SUPER SKIDMARKS, directamente convertido de la versión de ***Amiga***, es un entretenidísimo juego de carreras, que nos recuerda mucho al conocido SUPER OFF-ROAD, que salió para la gran mayoría de las consolas de 8 y de 16 *bits*. Tampoco debemos olvidar a la espectacular Directora de Marketing, **Allison Grant**, famosa entre los asistentes al *stand* por sus sinuosas curvas.

VIRGIN

La recién creada **Virgin España**, representada en el ECTS por su Directora General **Marie-le Isodoro**, nos dio una calurosa bienvenida, tanto por la temperatura que había en el ambiente, como por la gran variedad de productos con los que nos sorprendió. TILT, un excelente simulador de pinball, AGILE WARRIOR F-IIIX, un espectacular simulador de vuelo para ***PlayStation***, o la divertida aventura SPOT GOES TO HOLLYWOOD para ***PlayStation*** y ***Saturn*** para principios del 1996, son sus principales novedades para las nuevas consolas.

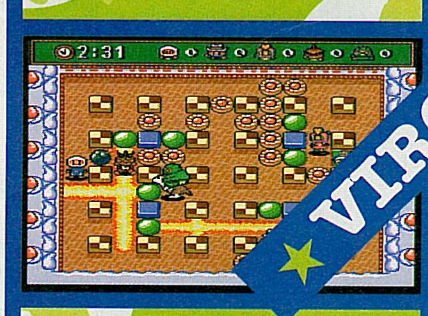
ACCLAIM

Nuestros amigos de **Acclaim** se ganaron el favor de los visitantes. Colocaron una canasta de baloncesto, y dieron la oportunidad de conseguir varios premios si encestabas cinco canastas consecutivas. Nuestro apuesto redactor **The Scope** lo consiguió y, aparte de las lujuriosas miradas de las negritas que recogían las pelotas, recibió un balón de baloncesto. Aparte de esto, productos como NBA JAM T.E., ALIEN TRILOGY, MORTAL KOMBAT 2, y STREET FIGHTER: THE MOVIE para ***PlayStation*** y ***Saturn***, son algunas de sus novedades para este año que se nos acaba.





VIRGIN ha logrado hacerse con un gran catalogo de software, tanto para las veteranas consolas de 16 bits, como para las nuevas de 32 bits de Sega y Sony.





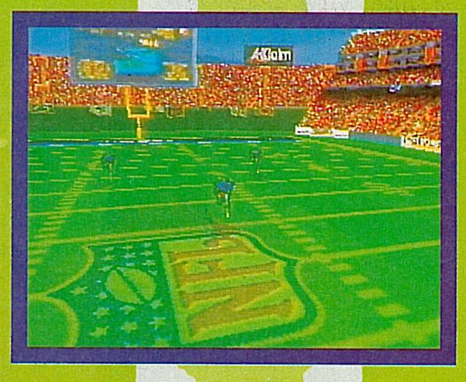
PHILIPS

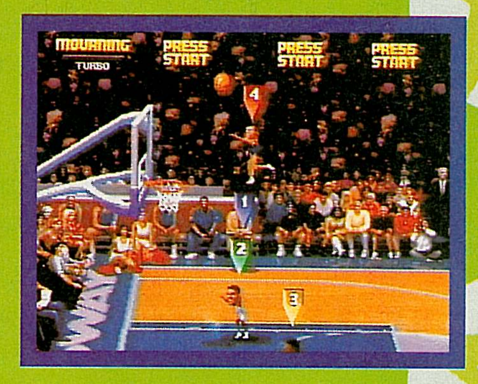
La compañía **Philips Media** montó un espectacular *stand* en donde se vieron numerosas novedades para su máquina ***CDi***. La principal novedad es su ***CD On-Line***, que te conectará a través de INTERNET a una enorme base de datos situada en el mismísimo ordenador central de **Philips**. Otra gran sorpresa vino dada por la gran variedad de títulos que van a lanzarse para ***CDi***. La excelente aventura gráfica en español, LOST EDEN; el impresionante arcade tipo DOOM, CREATURE SHOCK; el excitante simulador automovilístico DEAD END, o la estresante aventura ALIEN ENCOUNTER se unieron a su lanzamiento estrella de la feria, DOWN IN THE DUMPS. Se trata de una aventura en alta resolución, ambientada en el curioso mundo de un vertedero, donde la familia Blub, debe reconstruir su nave espacial para salir del planeta Tierra. Corren buenos tiempos para **Philips Media** y sus productos.

VIRGIN ★ ACCLAIM ★ PHILIPS

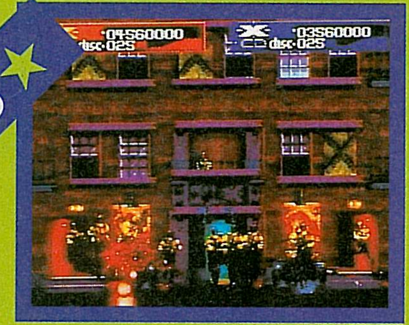
COMPAÑIAS COMO LAS TRES REPRESENTADAS EN ESTAS LINEAS FUERON LAS PROTAGONISTAS DE UNA EDICION UN POCO INSULSA.

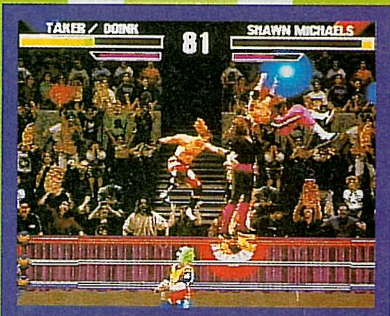




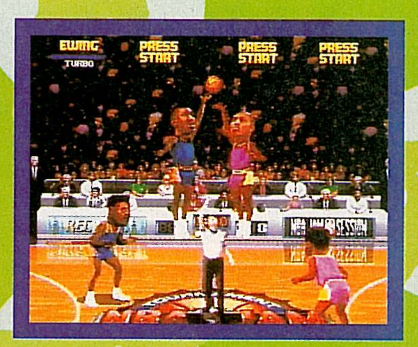


ACCLAIM presentó una gran variedad de productos como NBA JAM T.E., ALIEN TRILOGY, NFL QUARTERBACK CLUB'96, WWF WRESTLEMANIA, y STREET FIGHTER: THE MOVIE para PlayStation y Saturn. Son sus principales opciones para hacer algo en un mercado cada vez más difícil y competitivo.

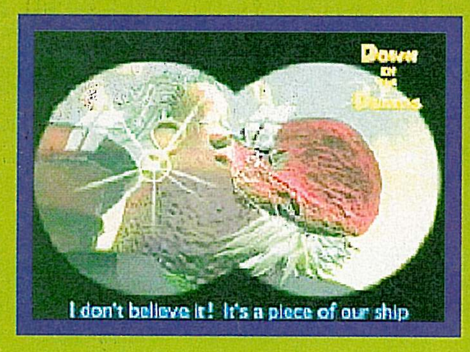


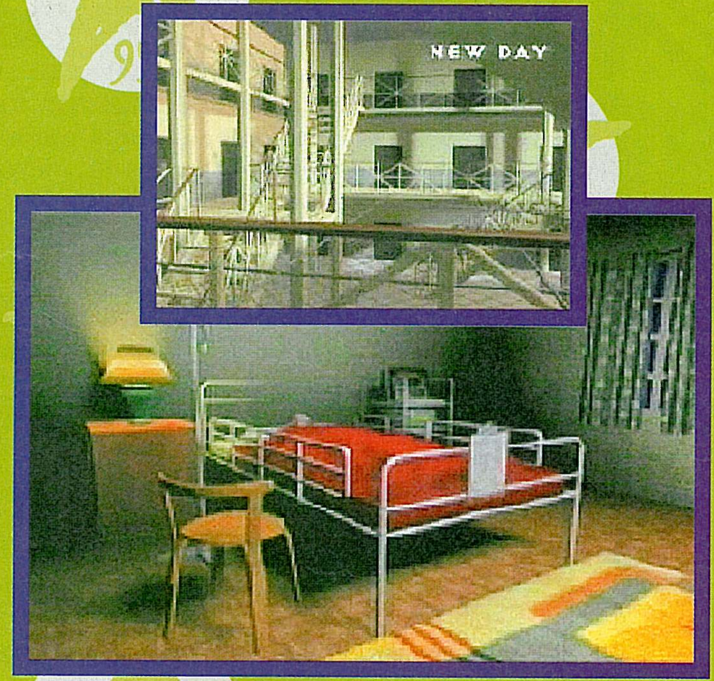








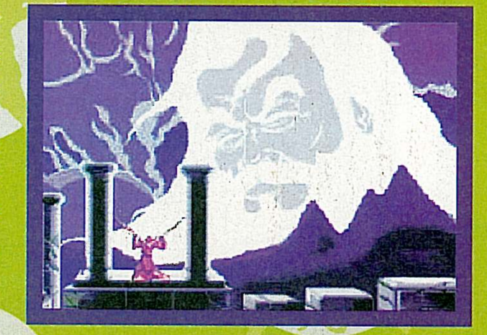


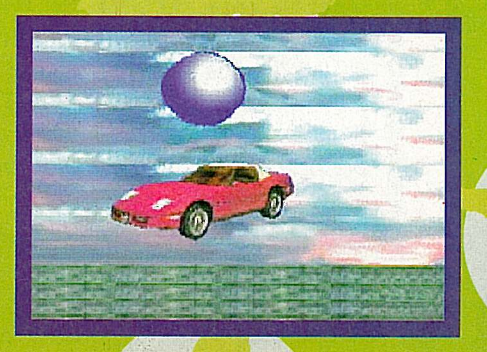






PHILIPS sigue sorprendiendo a propios y extraños. La excelente avalancha de juegos con los que nos van a sorprender en los proximos meses no tiene desperdicio. Juegos como ALIEN ENCOUNTER,LOST EDEN, CREATURE SHOCK, o el espectacular DOWN IN THE DUMPS, hacen pensar que esta compañía se esta superando día a día.







ECTS AUTUMN 95

SEGA

La notable ausencia de la compañía japonesa no entristeció demasiado a los asistentes a la feria. En esta ocasión el despliegue de medios lo hizo en su fastuoso ex-edificio situado en una céntrica calle de Londres. Juegos como SEGA RALLY, VIRTUA COP o VIRTUA FIGHTER 2 son sus principales opciones de futuro para su consola de 32 *bits*.

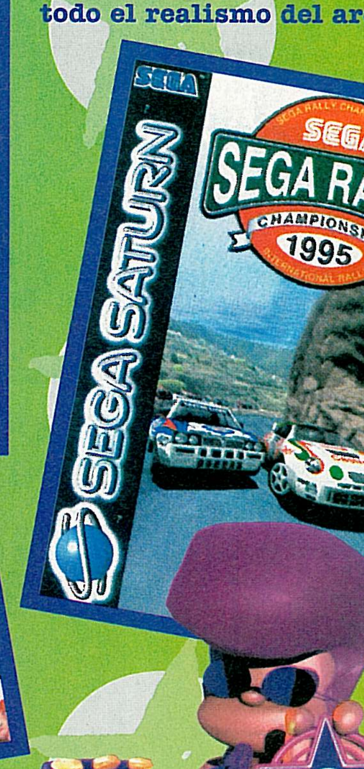
US GOLD

Pocas cosas se vieron en el *stand* de esta compañía, aparte de gran cantidad de comida y un buen montón de bellas azafatas que entretenían a los asistentes ofreciendoles diversos tentenpies. Como novedades más destacables de **US Gold** debemos nombrar un divertido juego de plataforma llamado JOHNNY BAZOOKATONE, en el que se despliega una gran cantidad de calidad gráfica y buena acción.

INFOGRAMES

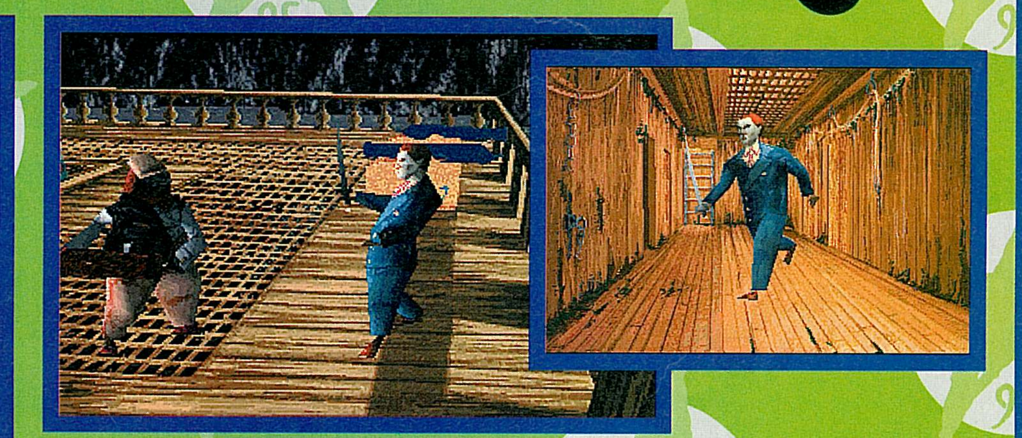
La compañía francesa no presentó demasiadas novedades en esta edición salvo dos títulos que traerán cola. ALONE IN THE DARK, la mítica aventura gráfica de PC que ha sido convertida a la ***PlayStation***, y TINTIN EN EL TIBET, una aventura del famoso periodista que saldrá para los formatos de 16 *bits*.

SEGA ★ US GOLD ★ INFOGRAMES ★



SEGA convenció a la mayoría de los asistentes a su stand, con un SEGA RALLY que, aunque estaba al 50%, contenía todo el realismo del arcade.

US GOLD presentó uno de sus pocos títulos que valen la pena, JOHNNY BAZZOKATONE. Es un personaje chulo y descarado, que nos recuerda mucho a nuestro redactor Mayerick, sobre todo por el extenso tupé y el mal humor a todas horas.





INFOGRAMES puso todo su empeño en mostrar a los asistentes la excelente conversión que han realizado de ALONE IN THE DARK para PlayStation. Sin duda alguna, tendrá el mismo éxito que cosechó dentro de mundo del PC, a pesar de su veteranía.

NOTICIAS

SEGA



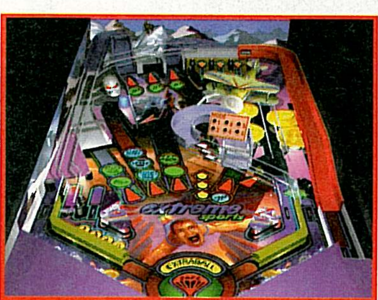
Saturn costará 10.000 pesetas menos

Aquellos que tienen pensado comprar su *Saturn* estas próximas navidades, están de enhorabuena. **Sega España** acaba de anunciar un auténtico bombazo: el precio de una *Saturn* con el juego DAYTONA costará a partir de este momento 69.900 pesetas, es decir, unas 10.000 pesetas menos. Esta considerable rebaja esta encuadrada dentro de una estrategia comercial cuyo único objetivo es hacer a *Saturn* más competitiva frente a *PlayStation*, y que no sea el precio lo que decida la compra de una u otra. Según la compañía, el catálogo de *Saturn* contará en breve con más de 100 títulos y conversiones de sus mejores *arcades*.

OCEAN

Dispuesta a arrasar en los 32 bits de Sega y Sony

La compañía británica **Ocean** lanzará en próximos meses una potente lista de títulos para *PlayStation* y *Saturn*. Los juegos en cuestión son: WORMS, INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER y TRUE PINBALL. En definitiva, un alucinante juego de estrategia, un simulador de fútbol y un espectacular *pinball* en 3D.



PHILIPS

Televisión de 14 pulgadas y CDi 450 por 59.900 P.V.P.

Además de los innumerables packs que **Philips** ofrece en sus distribuidores, ahora acaba de sacar al mercado una jugosa oferta que hará que sus usuarios sean cada vez más numerosos. Si quieres independizarte de la familia y tener tu propia tele más el alucinante *CDi 450* ya puedes hacerlo por la interesante cifra de 59.900 pts.



SABIAS QUE?

SPACO ha llegado a un acuerdo con Laguna (empresa alemana de distribución de juegos para SNES y Game Boy de las compañías Capcom, Activision y Sunsoft) para la distribución en exclusiva de sus productos en España.

NINTENDO se ha embarcado en una aventura cinematográfica llamada «El Niño Invisible». Esta película relacionada con los videojuegos y Game Boy se estrenará el próximo mes de diciembre.

VIACOM sacará al mercado español dos videojuegos, PHANTOM 2040 y AAAH REAL MONSTERS, basados en series que muy pronto podremos ver en Canal +.

PLAYSTATION

nuevos mandos

SPECIALIZED ASCIIPAD. Con un diseño a caballo entre la línea tradicional y el peculiarísimo aspecto del pad de PlayStation, este mando posee un amplio abanico de posibilidades de juego. Autofire con varias velocidades de disparo, Slow-Motion o cámara lenta para las zonas más duras de cada fase, y un diseño que se adapta perfectamente a la forma de la mano. El precio de este completísimo pad, ya disponible en las tiendas, rondará las 5.200 pesetas.

SPECIALIZED JOYSTICK. Los amantes de las recreativas tienen, con este mando, la oportunidad de disfrutar la misma sensación de poder y manejabilidad que en las máquinas de los salones. Si tenemos en cuenta que posee además Auto Fire y Slow Motion, pues mejor que mejor. Su precio son 8.900 pesetas.



EN LA REALIDAD

PHOTO CD

Una auténtica pasada, revelando tus fotos de una manera sencilla y económica en un CD, podrás realizar multitud de efectos fotográficos y acceder a un sistema especialmente diseñado para ordenar tu archivo y convertirte en todo un profesional de la fotografía.

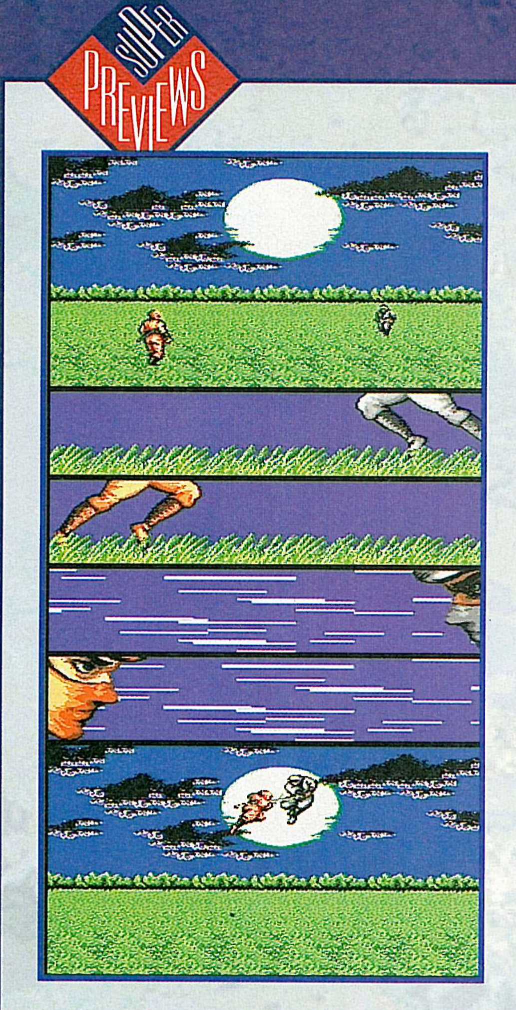
AUDIO CD:

Te lo podemos decir más alto pero no más claro. SEGA SATURN incorpora tecnología de sonido digital de última generación para reproducir con la máxima calidad tus compact disc musicales, si quieres comprobarlo dale caña y pega la oreja. Bailarás para siempre.

VIDEO CD:

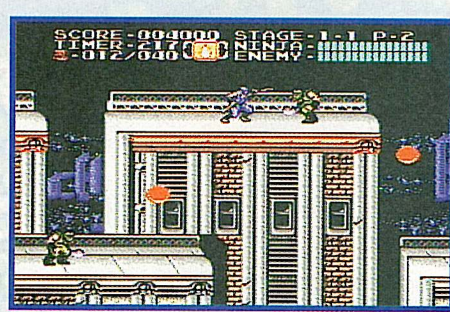
Incorporando una tarjeta de VIDEO-CD a SEGA SATURN podrás disfrutar viendo tus películas favoritas con la máxima calidad y manejar a tu antojo infinidad de trucos y posibilidades de manipulación que descubrirás en tu propia sala de cine.





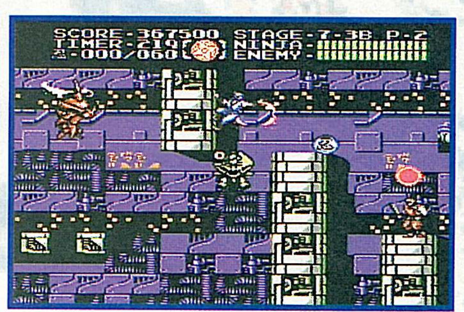






NINJA GAIDEN TRILOGY

A pesar de los avances tecnológicos y la aparición de nuevos y potentes sistemas, el mundo de los videojuegos no ha logrado olvidar del todo a la vieja y entrañable ***NES***. La gran jugabilidad de todos sus juegos y su profunda carga adictiva han hecho legendario a este sistema de 8 *bits*. Por ello, desde hace algún tiempo, algunas compañías como la propia **Nintendo** han dedicado su esfuerzo en adaptar algunos de los títulos más inolvidables de esta consola a su hermana mayor, ***Super Nintendo***. Así nació SUPER MARIO ALL STAR, recopilación de las tres partes de la saga SUPER MARIO BROS en ***NES***, más una inédita para Occidente. Por su parte, **Square** adaptó también las dos primeras partes de FINAL FANTASY en un único cartucho, totalmente inédito fuera de Japón. La última en apuntarse a esta moda «retro» ha sido **Tecmo**, que ha adaptado para ***Super Nintendo*** los tres episodios de



NINJA GAIDEN 1



LOS POSEEDORES DE SUPER NINTENDO PODRAN DISFRUTAR DE LAS TRES PARTES DE ESTA SAGA.

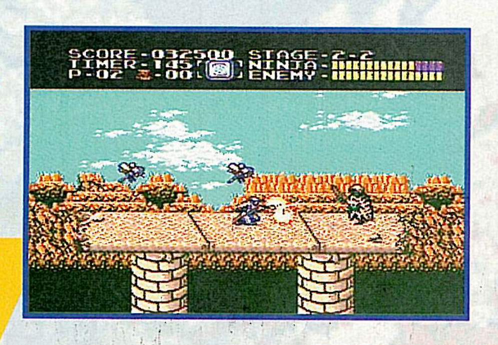


SE HAN RESPETADO AL MAXIMO TANTO LOS GRAFICOS COMO LOS SONIDOS DE LOS CARTUCHOS ORIGINALES.



TECMO HA DEJADO LOS TRES JUEGOS EXACTAMENTE IGUAL A COMO LOS VIMOS EN NES.

TAN SOLO SE HA RETOCADO EL SCROLL PARA HACERLO UN POCO MAS SUAVE Y, SOBRE TODO, MAS JUGABLE.





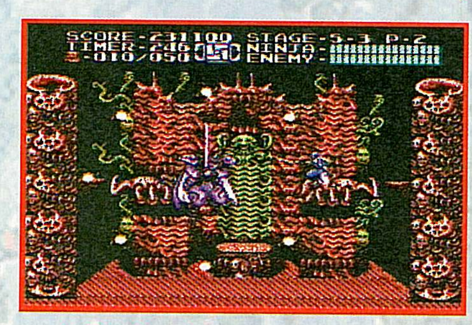
SE NOS OFRECE LA OPORTUNIDAD DE JUGAR CON ESTOS CARTUCHOS TAL Y COMO FUERON CONCEBIDOS.



su saga mas famosa: **NINJA GAIDEN**. También conocido en Europa como SHADOW WARRIOR, **NINJA GAIDEN** supuso en su momento toda una revolución gracias al *Tecmo Theatre*, un nuevo modo de concebir las presentaciones de los juegos por el que se incorporaban ingentes cantidades de *intros* y secuencias intermedias (todas ellas en el más puro estilo «chinaka»). Por supuesto, esto no era lo único reseñable de esta saga ni mucho menos. Su jugabilidad, desarrollo y sus impresionantes melodías hicieron estragos entre los usuarios de *Nes*, que disfrutaron como enanos con esta explosiva combinación de plataformas y arcade en estado puro.

NEMESIS

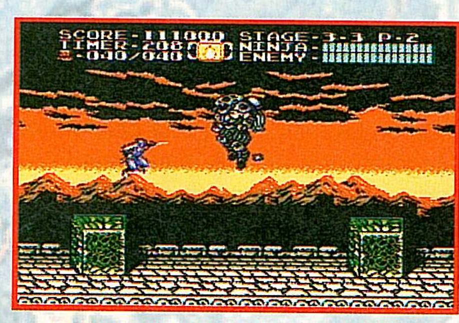
NINJA GAIDEN 2



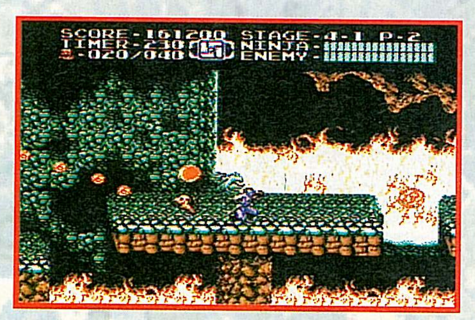
SI TENEMOS EN CUENTA QUE ESTOS TITULOS ESTAN DESCATALOGADOS, ES UNA OPORTUNIDAD UNICA.



LOS COLECCIONISTAS NO DEBEN PASAR POR ALTO EL REGALO QUE TECMO NOS OFRECE.

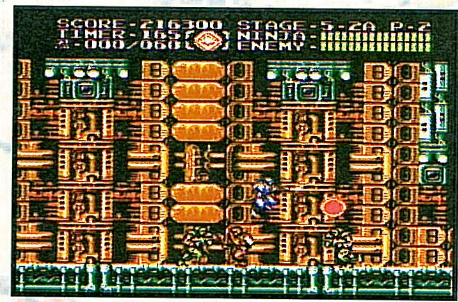


AUNQUE PARECE IMPROBABLE QUE NOS LLEGUE ESTE TITULO, OJALA QUE ALGUIEN LO TRAIGA.



MUCHOS SE EMOCIONARAN AL VER ESTAS PANTALLAS QUE TRAEN TANTOS RECUERDOS.

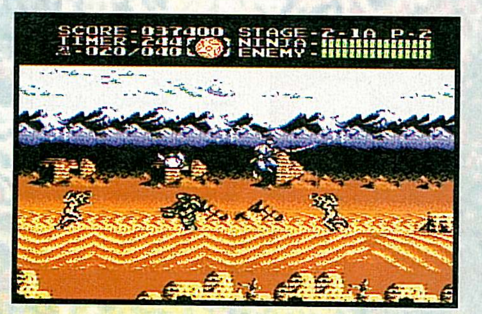
NINJA GAIDEN 3



ESTA TERCERA PARTE JAMAS LLEGO A ESPAÑA, A PESAR DE SU INDUDABLE CALIDAD.



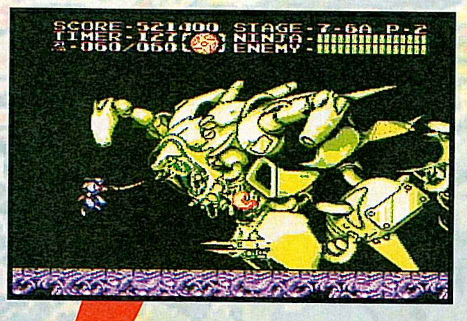
AL SER INEDITO EN NUESTRO PAIS, SU ATRACTIVO PARA EL COMPRADOR ES AUN MAS ACUSADO.



JUEGOS COMO ESTOS NO DEBERIAN BORRARSE DE NUESTRA RETINA JAMAS.

EL CATALOGO DE JUEGOS DE CONSOLAS DE 8 BITS COMO NES O MASTER SYSTEM ES REALMENTE BRILLANTE.





LA SAGA GAIDEN SE UNE A OTRAS CELEBRES RECOPILACIONES COMO LA DE LOS JUEGOS DE NES DE MARIO BROS.



Los próximos títulos para Saturn superarán a los ya conocidos.

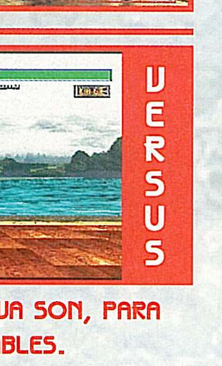




MODO







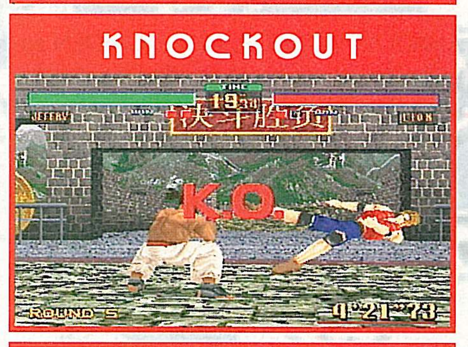
VERSUS

LAS DIFERENCIAS ENTRE LA VERSION *SATURN* Y LA RECREATIVA SON, PARA SORPRESA DE MUCHOS, PRACTICAMENTE INAPRECIABLES.

WINNER



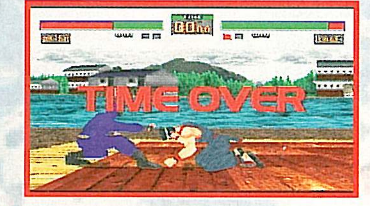
KNOCKOUT



VIRTUA FIGHTER 2

Todos los usuarios de *Saturn* se encontraban expectantes ante este evento. **VIRTUA FIGHTER 2** está a punto de caramelo, aunque tendréis que esperar hasta principios del 96 para verlo en las tiendas. En esta ocasión los integrantes de **AM2** se han tomado su tiempo para obtener un resultado brillante en todos sus apartados. Gráficamente, el juego es prácticamente idéntico al *arcade* original, con texturas tanto para los luchadores como para los excepcionales escenarios que sirven de marco a los combates. También se han incluido los dos personajes nuevos que había en la máquina, y todas las llaves especiales que han hecho de este título uno de los juegos más espectaculares y jugables dentro del ámbito de la lucha. **VIRTUA FIGHTER 2** se consolida como el mejor título de *Saturn* del género y el aspirante más firme para desbancar a TEKKEN de su real trono. Dentro de unos meses conoceremos al ganador.

R. DREAMER





SELECCION

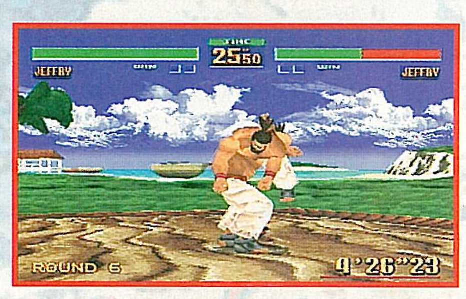


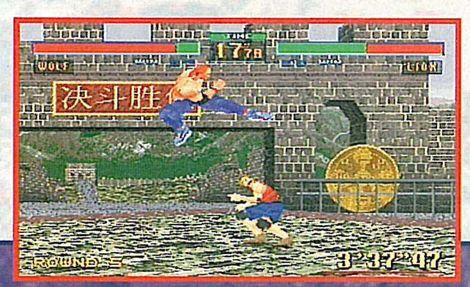
AL IGUAL QUE EN LA MAQUINA, DISPONEMOS DE UN EXTENSO CATALOGO DE PERSONAJES.











ÉSTA ES UNA CONSOLA PARA MENTES ABIERTAS. EN SENTIDO LITERAL



PLAYSTATION ES LA CONSOLA MÁS PODEROSA QUE EXISTE. 5 PROCESADORES, UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD, UN CHIP DE SONIDO DE 24 CANALES. MÁS 360.000 POLÍGONOS POR SEGUNDO, GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES CON 16,8 MILLONES DE COLORES, MÚSICA CON CALIDAD DE COMPACT-DISK. TU MENTE NO PODRÁ CONTENER TANTO PODER Y REVENTARÁ COMO UNA PRESA ANTE UN RÍO DESBORDADO. SUS JUEGOS SON ALUCINÓGENOS



CON **RIDGE RACER** TENDRÁS EN CASA UN ARCADE DE CARRERAS. Y EN **WIPE OUT** DESCUBRIRÁS EL DESAFÍO DE LA LEY DE LA GRAVEDAD. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102.**

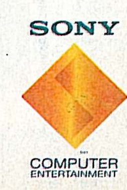


ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.





TM

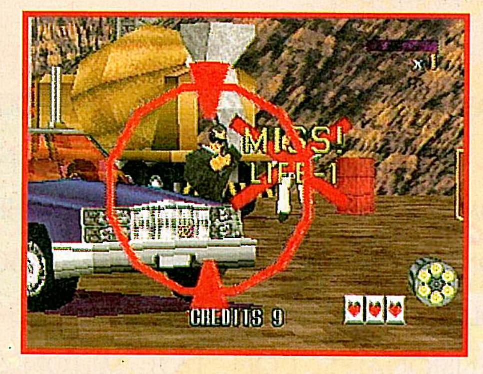


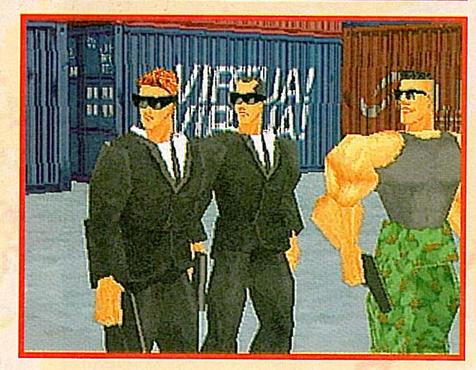












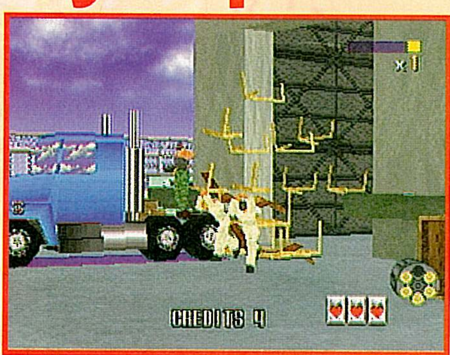


VIRTUA COP

Las cosas han cambiado mucho para los usuarios de *Saturn* en los últimos meses, que contemplaban estupefactos la superioridad en el manejo de polígonos de la consola de **Sony** frente a los imperfectos **DAYTONA USA** y **VIRTUA FIGHTER**. Pero con la aparición de **VIRTUA FIGHTER REMIX** algo empezó a cambiar, y está claro que después de observar maravillas como **SEGA RALLY** o este magnífico **VIRTUA COP**, *Saturn* ha dado un salto de gigante en cuanto a la calidad de sus juegos. Miles de polígonos en pantalla sin el más mínimo parpadeo, texturas tan detalladas como en el original, desarrollo frenético, y acción vibrante son las claves para este nuevo éxito de **AM2** para *Saturn*, que incluso incorpora la pistola de la máquina. Por fín estos chicos comienzan a saber de lo que es capaz esta gran consola y crean juego acordes con sus posibilidades.

R. DREAMER

JEFE FINAL



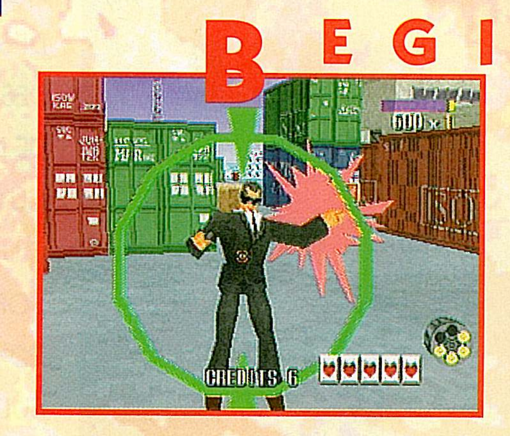
En el interior de este camión se encuentra el primero de los jefes. Deberás ser más rapido que él.

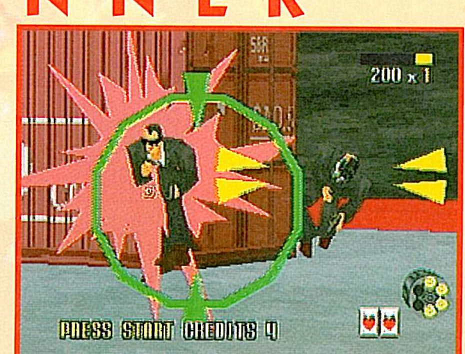
VICTIMA



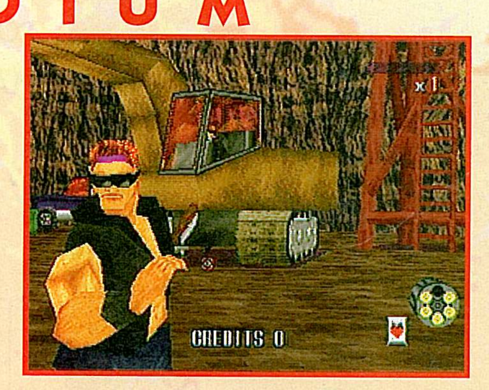
Siguendo la tradición de los juegos estilo OPERATION WOLF, aquí tenéis a la sufrida victima.

BEGINNER

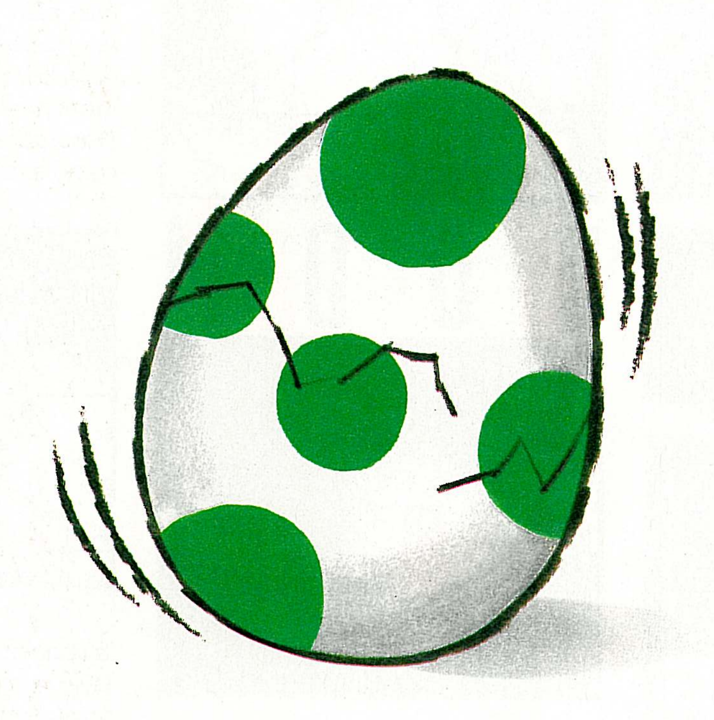




MEDIUM

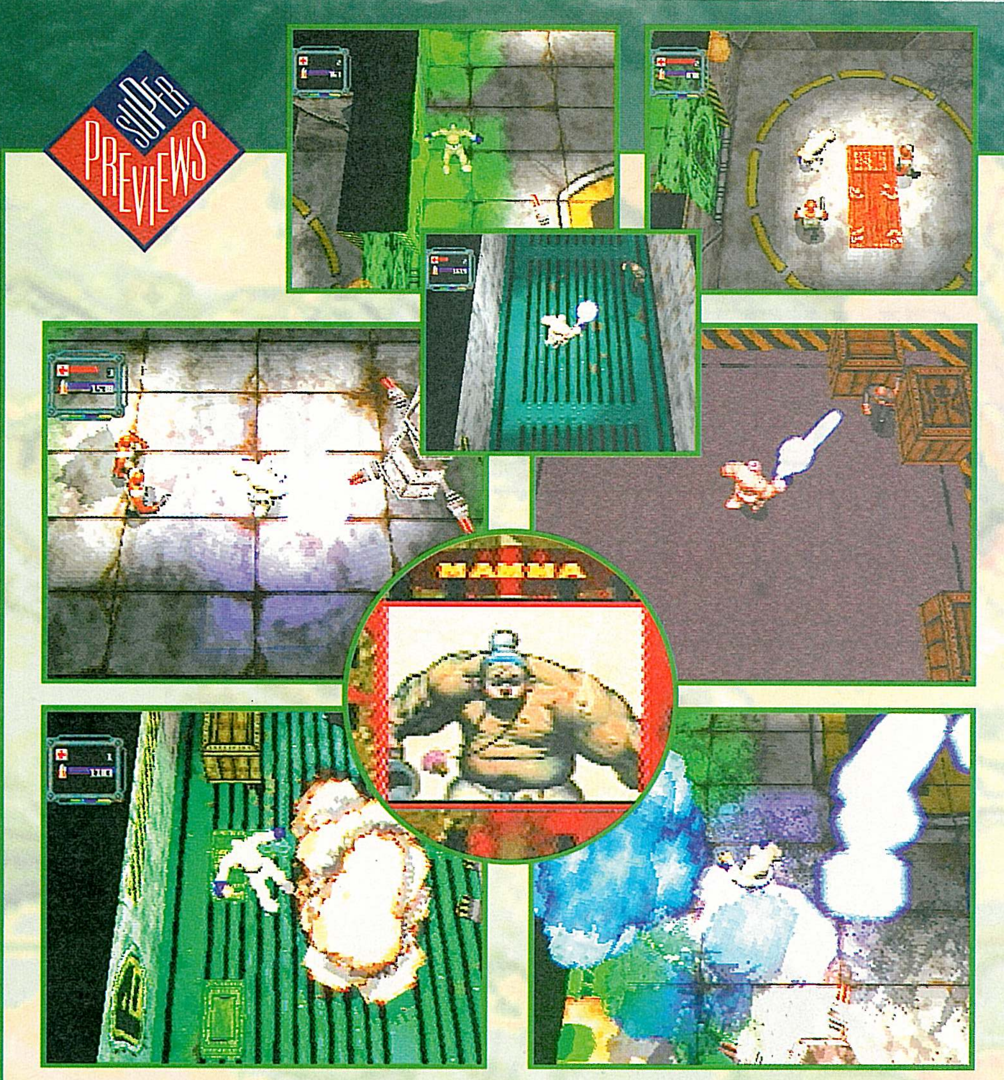


CREASE O NO,
HACE CUATRO AÑOS
UN GRUPO DE HUMANOS
PUSO UN HUEVO.



YA NO
PODIAMOS MANTENERLO
EN SECRETO.

LOADED





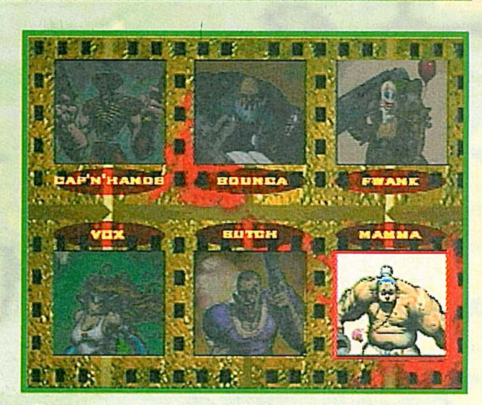
Seguro que alguna vez habréis jugado -o por lo menos los recordaréis de estas páginas- con programas como MERCS, CHAOS ENGINE, ALIEN BREED o TRUE LIES. Pues bien, ahora imaginaos que alguien retoma ese mismo modelo de juego y lo desarrolla para aprovechar al máximo las fantásticas posibilidades técnicas de ***PlayStation***. Si vuestra cabeza funciona como es debido, cosa que no dudamos, la imagen resultante debe ser este **LOADED** de la compañía británica **Gremlin**, un auténtico espectáculo gráfico y técnico que además resulta tremendamente adictivo. Perspectiva aérea, espectacular empleo de las 3D, asombrosos efectos visuales y otras sabrosas sorpresas adornan esta impecable producción. Abrirse paso dentro de un mundo infestado de seres malignos y máquinas asesinas que no cesan de disparar, requiere de toda nuestra inteligencia, rapidez de reflejos y mucha, pero que mucha habilidad con el gatillo. En nuestro próximo número podréis saber todos los detalles de este gran juego para ***PlayStation***, hasta entonces disfrutad con estas pantallas.

R. DREAMER & DE LUCAR



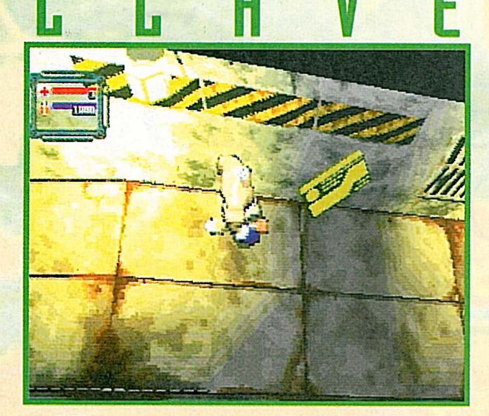


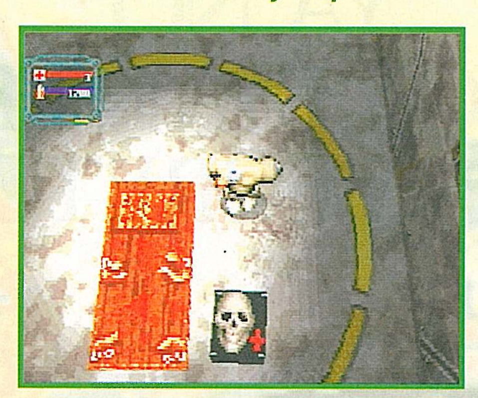


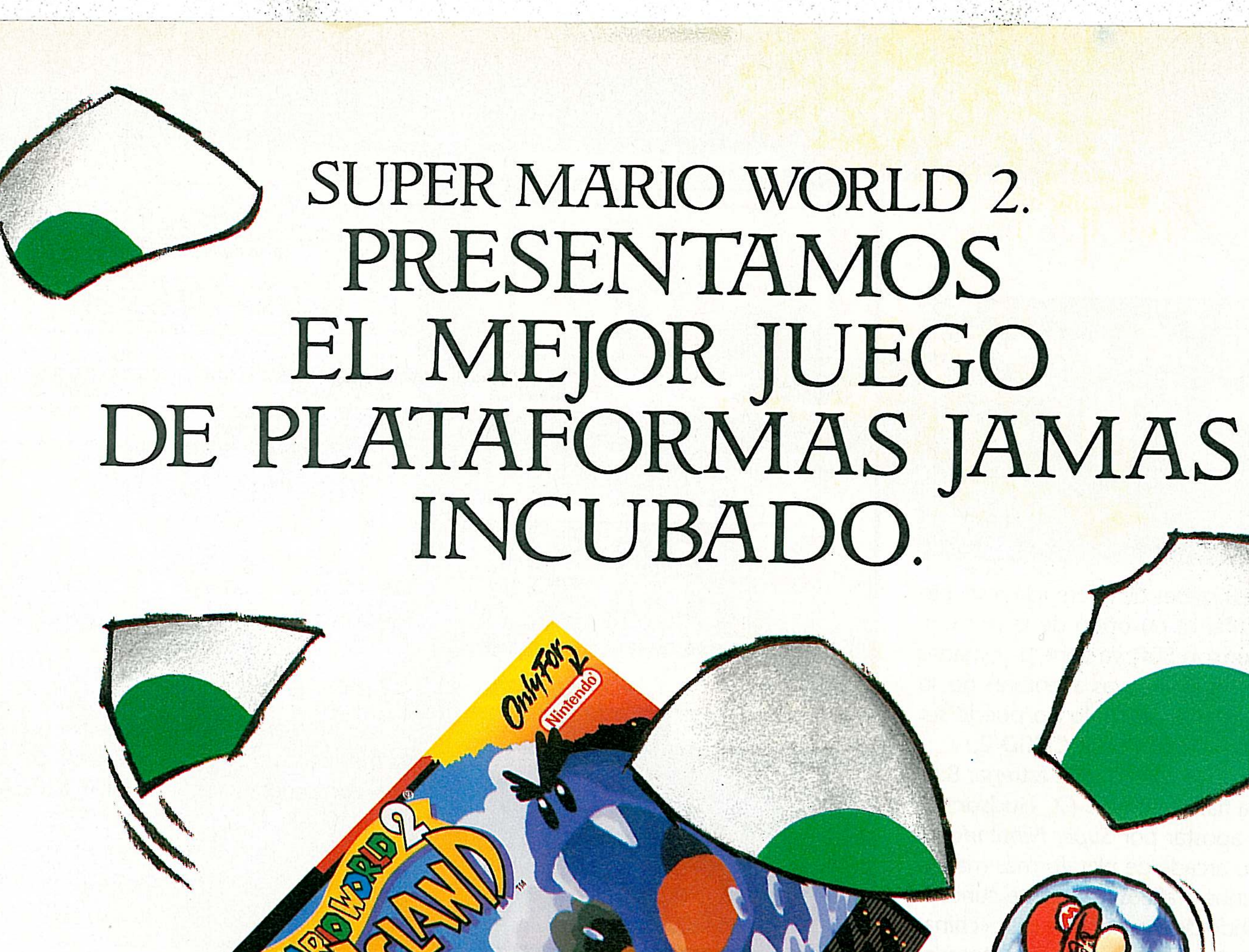


LLAVE

LOADED de Gremlin es un auténtico espectáculo para los ojos. Explosiones de proporciones antológicas, cientos de enemigos, acción sin límites y sin pausas.







TAPSA/NWAyer

Lo que hace 4 años parecía un sueño, hoy es el mejor juego de plataformas creado para una consola: Super Mario World 2, el juego que ha hecho que los demás ya sean historia. Porque por primera vez se utiliza la técnica MORPHMATION, que permite la generación de efectos tan especiales como el scalling y las rotaciones de 360 grados. Y porque su chip Super FX2 gestiona hasta 6 planos de scroll simultaneamente. Todo ello con el objetivo de llevar a Baby Mario (sí, el Mario que tú conoces, pero recién nacido) a la tierra de sus padres. Pero antes tendrás que pasar por 6 fantásticos mundos, con 8 fases cada uno, en los que te encontrarás 130 enemigos diferentes. Super Mario World 2: Toda la diversión de Mario y Yoshi multiplicada por 2.



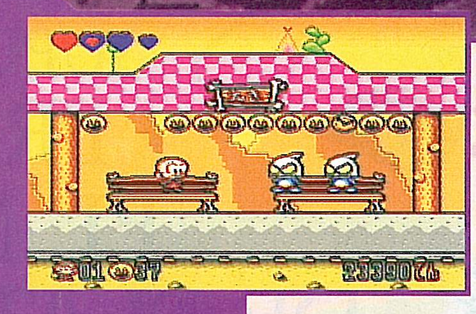
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Nintendo®
Nintendo España, S.A.

















Con pocos meses de diferencia respecto al lanzamiento europeo de la primera parte, **Hudson Soft** ya tiene preparadas y dispuestas las nuevas aventuras de su héroe mascota. Su título no puede ser más «original»: **SUPER B.C. KID 2**. Mientras se deciden o no a estrenar B.C. KID en la flamante ***NEC-FX***, **Hudson** ha vuelto a apostar por ***Super Nintendo*** en un nuevo arcade de plataformas marcado por unos gráficos realmente curiosos y un sentido del humor aún mas «chinaka» y gamberro todavía. Como recordaréis, en la anterior entrega Kid lograba capturar y encerrar de una maldita vez al

SUPER B. C. KID 2

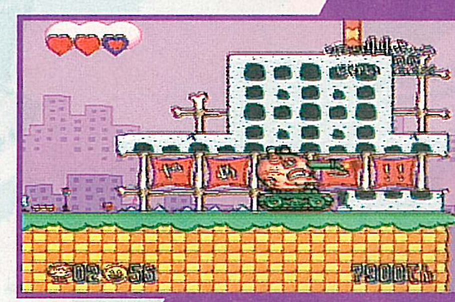
rey de los cabeza-huevo. Pues bien, provenientes de la otra punta de la galaxia y con el objetivo de liberar al rey de su encierro, en esta segunda parte hacen su aparición un siniestro grupo de cinco individuos, denominados los Fulanos Siderales, los cuales pondrán en serios aprietos a nuestro héroe a lo largo de seis largas fases. Estas comprenden lugares tan diferentes como el lejano Oeste, la Selva o incluso un Cementerio, en el que Kid sufre la agonía de la muerte, convirtiéndose en un *zombie* en busca de su alma. Una vez más, **Hudson Soft** ha hecho del humor la nota más característica de esta saga, alcanzando niveles de locura sólo comparables a los del PC KID 2 de ***PC Engine***. Prueba de ello son los diferentes vehículos a los que Kid tiene acceso, como un helicóptero con forma de gorrino, o las numerosas transformaciones a las que se ve sujeto cada vez que consume carne u otros *items*.

La calidad gráfica de **SUPER B.C KID 2** es, como podéis comprobar viendo las

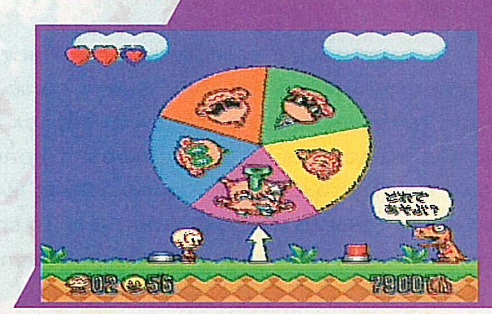


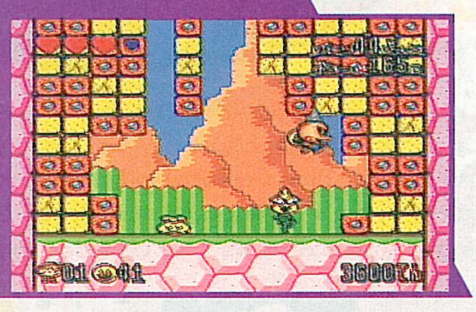
SI ALGO HA HECHO LEGENDARIA ESTA SAGA HAN SIDO SUS ADICTIVAS FASES DE BONUS. B.C.KID 2 NOS OFRECE LA OPORTUNIDAD DE DISFRUTAR DE CINCO TREPIDANTES SUBJUEGOS DE MUY VARIADO DESARROLLO.

LOS NUEVOS BONUS STAGE









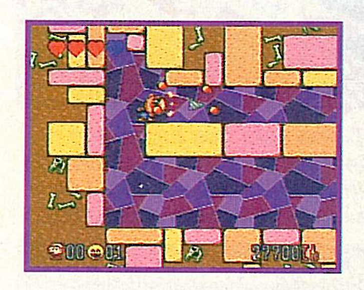


EL HOMBRE DE LAS MIL CARAS







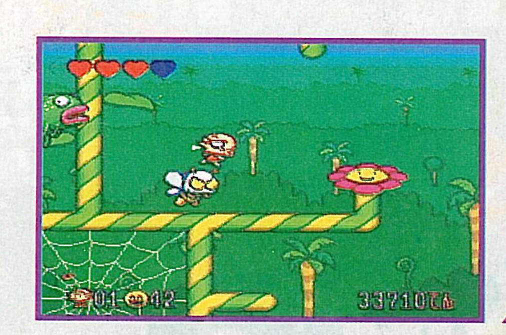

AL IGUAL QUE EN TODAS SUS AVENTURAS ANTERIORES, KID PUEDE ADOPTAR MIL FORMAS DIFERENTES DEBIDO A LAS PROPIEDADES DE ALGUNOS *ITEMS*. GRACIAS A ELLOS PUEDE TRANSFORMARSE EN UN MUTANTE DE ASNO Y LAGARTIJA, EL HOMBRE DE *BLACK & DECKER* O UNA BAILARINA. BUEN HUMOR ANTE TODO.




pantallas, realmente espectacular, aprovechando plenamente el amplio espectro de colores de los que hace gala la paleta de ***Super Nintendo*** para crear unos mundos absolutamente delirantes, de aguas verdes y cielos anaranjados. Por las últimas noticias que nos han llegado, parece ser que esta segunda parte no se va a hacer de rogar tanto como la primera, y muy pronto podremos disfrutar de ella en España vía **Virgin** (distribuidores del juego en Europa). Cuando eso suceda os ofreceros una completa *review* de esta nueva y delirante locura de ***Hudson Soft*** que promete dejar en mera anécdota su fenomenal anterior entrega para los 16 *bits* de ***Super Nintendo***.

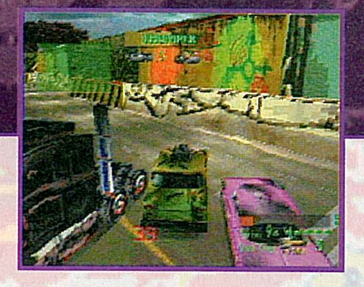
NEMESIS

Hudson Soft es, para los más experimentados en este mundo de los videojuegos, una de las mejores compañías. Un juego avalado por su sello suele ser sinónimo de calidad.

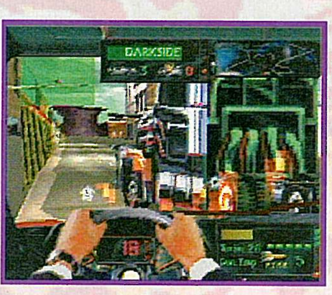








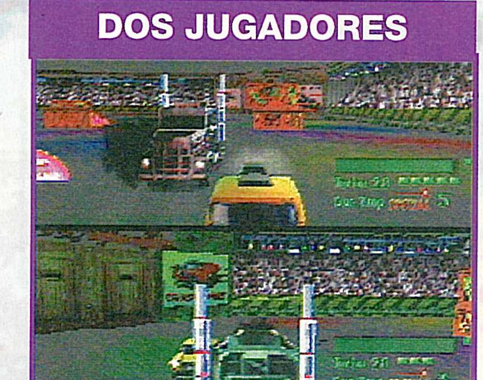


Aunque apenas han pasado unos cuantos meses desde su aparición en el mercado mundial, ya empezamos a comprender a qué se referían los mentores de ***PlayStation*** cuando nos hablaban de fuertes emociones. **TWISTED METAL** de **Single Trac** es uno de los nuevos títulos que adornarán dentro de muy poco tiempo (de momento sólo tenemos una *beta*) su impresionante lista de éxitos. El programa es, por resumirlo de algún modo, como un DOOM motorizado en el que debemos acabar con todos los contrincantes que encontremos en los diferentes escenarios. Para ello será preciso demostrar un perfecto dominio de nuestro «cacharro» y, quizá lo más importante, de nuestro impresionante arsenal. Los vehículos entre los que podremos elegir son un total de doce, y van desde el clásico coche de policía hasta el gigantesco camión norteamericano. En la selección de nuestra fortaleza rodante deberemos tener en cuenta elementos tan importantes como son su resistencia, maniobrabilidad o velocidad. Por lo demás, recordad el infierno de fuego y destrucción de DOOM, añadidle una opción de dos jugadores simultáneos, mucha velocidad y escenarios urbanos. El resultado será **TWISTED METAL.**



DE LUCAR

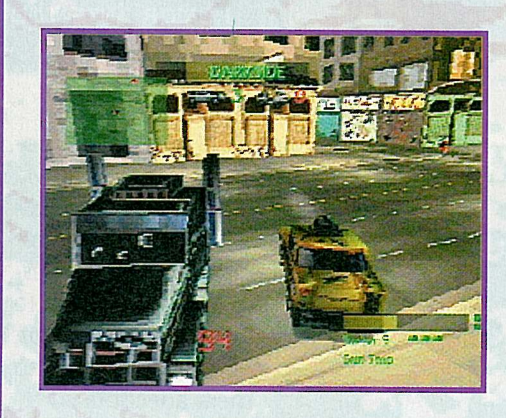
DOS JUGADORES



La opción para dos jugadores simultáneos en split screen es uno de los puntos fuertes del juego. Los «piques» prometen ser antológicos.

TWISTED METAL

PlayStation

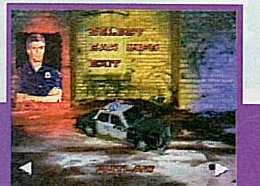




CARACTERISTI*CAR*

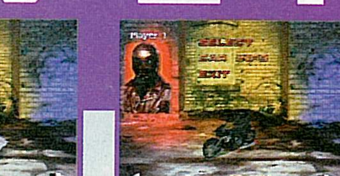


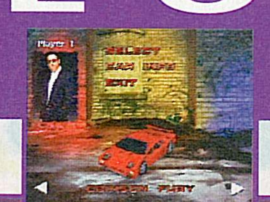
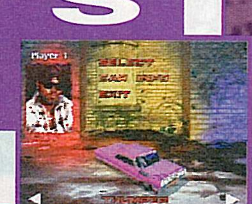
VEHICULOS







PAC ha vuelto... y está HAMBRIENTO!!!



namco

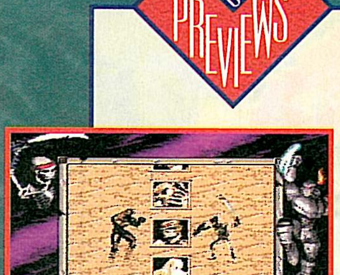
Tú y PAC... juntos de nuevo en Mega Drive, Gameboy y CD-i.

Philips Media



y Tiendas El Corte Inglés





C.O.M.B.O





F·U·L·G·O·R·E





GAME BOY

RARE

4 MEGAS

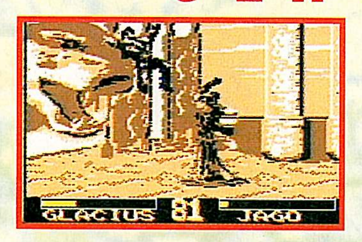
REINO UNIDO

EYEDOL



La espectacularidad y brillantez de la recreativa ha encontrado su lugar en esta versión para Game Boy.

G·L·A·C·I·U·S





J·A·G·O





KILLER INSTINCT

Los chicos de **Rare** vuelven a demostrar una vez más que se mueven como pez en el agua en el entorno de *Game Boy*. Avalados por el éxito que ha obtenido DONKEY KONG LAND, se han atrevido a trasladar toda la magia de, «el rey del *combo*» KILLER INSTINCT a la portátil de **Nintendo.** A pesar de que Riptor y Cinder han desparecido en esta versión, los ocho personajes restantes mantienen en alto el pabellón de un juego que se convertirá en uno de los títulos estrella de *Game Boy*. Al igual que en la versión de 16 *bits*, podréis disfrutar ejecutando espectaculares *combos* de más de 20 impactos. En definitiva, una maravilla técnica que junto a STREET FIGHTER II cubre el inmenso vacío que **GB** tenía en este género. El mes que viene os ofreceremos un completo estudio sobre el juego que dejará bien a las claras la potencia de esta gran portátil.

R. DREAMER





O·R·C·H·I·D





S·P·I·N·A·L





T·H·U·N·D·E·R

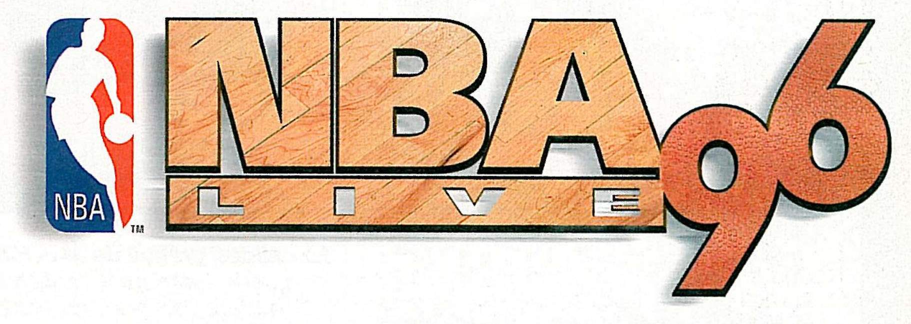






La NBA™ de última generación

EA SPORTS™ presenta la NBA de última generación. La tecnología de 32 bits ha creado Virtual Stadium™ y la posibilidad de ver la acción desde cualquier punto que se desee. Incluye 32 equipos de la NBA, con 2 nuevos equipos en expansión, los Vancouver Grizzlies y los Toronto Raptors. Incluso es posible crear jugadores propios, lo que permite seguir todos los cambios que se produzcan en la NBA durante la temporada completa. Se han incorporado más de 40 funciones nuevas, incluyendo diagramas animados de juego y estadísticas en pantalla. La mejora en la jugabilidad y la presentación al estilo televisivo le llevarán lo más cerca que se puede estar de un auténtico partido de la NBA. **Ha cambiado el mismísimo juego: es NBA Live 96.**



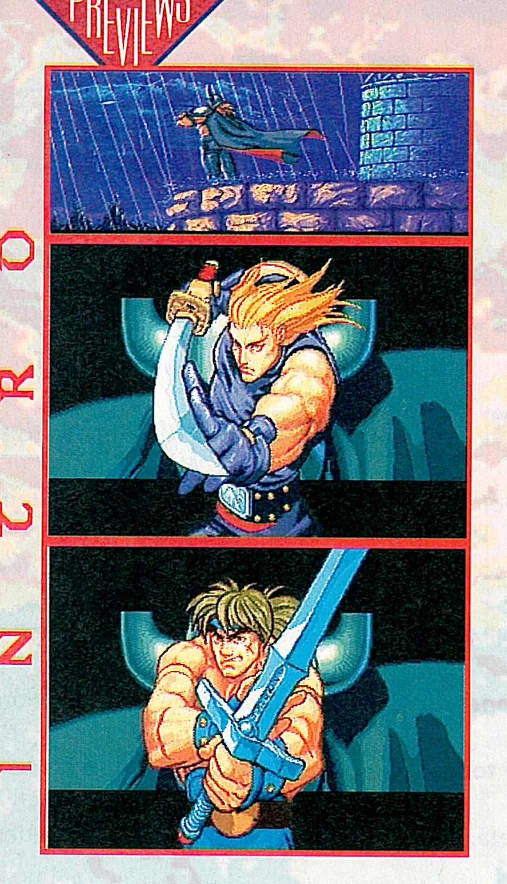
Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™**

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/





Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**



Hace ya mucho tiempo que la saga GOLDEN AXE inició su andadura. Tras su paso por las salas recreativas, GOLDEN AXE, GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH-ADDER y GOLDEN AXE 3 salieron al mercado para *Mega Drive*. Aunque la última parte, cuya versión para consola no tenía mucho que ver con el original, no fue distribuida en nuestro país. Dos juegos de rol para *Game Gear* y *Master System*, llamados AXE BATTLER, completaron la saga hasta la llegada de **GOLDEN AXE, THE DUEL**. Con este lanzamiento, **Sega** vuelve a la carga con una de sus series más emblemáticas, pero esta vez en el formato de 32 *bits*. Aprovechando el carisma del título original han desarrollado un *beat'em -up* al más puro estilo STREET FIGHTER 2. Gráficamente nos encontramos ante un título que nos recuerda a juegos del calibre de SAMURAI SHODOWN o DOUBLE DRAGON, ambos de **Neo Geo**, sobre todo cuando se produce el típico *zoom* que ha caracterizado a estos lanzamiento. Se han mantenido también elementos propios del juego original, como pollos para reponer energía o un enanito que aparece en pantalla dejando pócimas necesarias para ejecutar impresionantes golpes especiales.

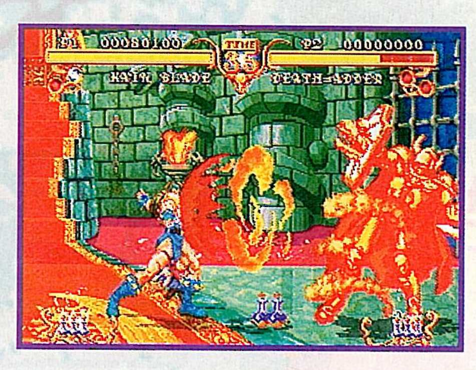
R. DREAMER



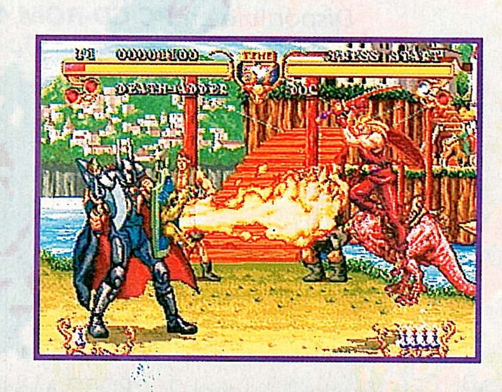


GOLDEN AXE: THE DUEL

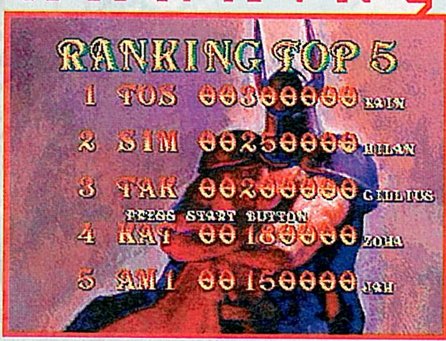




La calidad gráfica de este lanzamiento queda fuera de toda duda como podéis ver en estas pantallas.

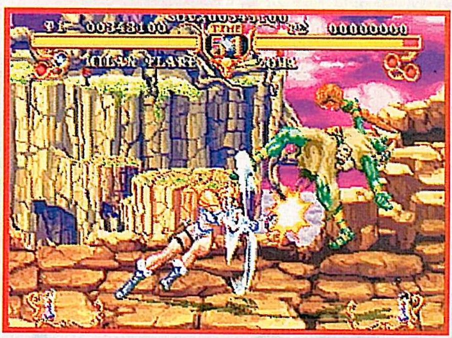


RANKING

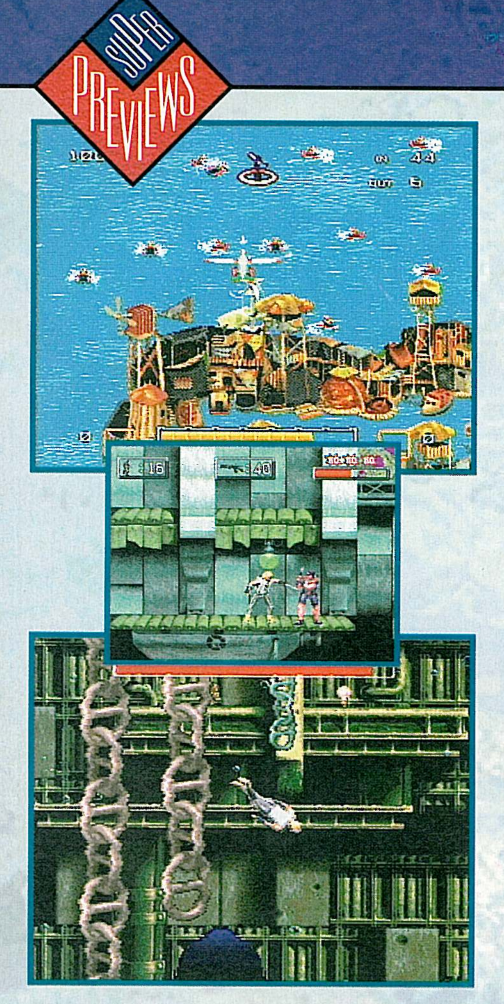


Este título trae toda la magia de los beat'em-up clásicos para los 32 bits de Sega.

VERSUS



Como suele ser habitual, GOLDEN AXE THE DUEL incluye la opción para dos jugadores.



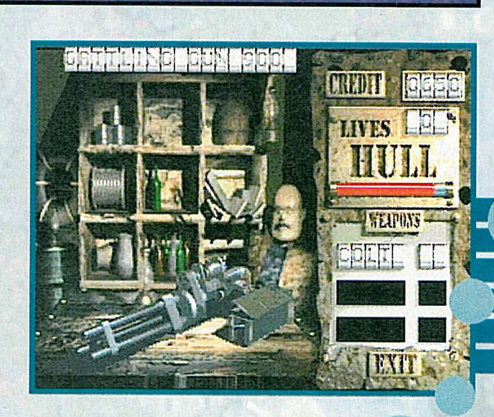
WATERWORLD



Dentro de poco tiempo seremos testigos de un curioso fenómeno: la conversión de una película al videojuego llegará antes de que esta se estrene en la gran pantalla. Aunque este no sea el caso, ya podemos mostraros una *Beta* para ***SNES*** de **WATER WORLD**, esa macroproducción cinematográfica que casi le cuesta a Kevin Costner la cartera y el matrimonio. Olvidándonos de esos 20.000 dólares, es hora de dar la bienvenida a la última gran licencia de **Ocean**, la película más taquillera de las últimas semanas cuya versión para ***Super Nintendo*** responde al mismo esquema de títulos como JUDGE DREDD, STAR GATE, TIME COP o DEMOLITION MAN. En esta ocasión, el juego cuenta con dos partes bien diferenciadas: una es una especie de *shoot´em-up* a bordo de un velero, y la otra, una mezcla de plataformas y arcade con tiempo e *items* limitados. El diseño gráfico es bastante fiel al film, con *sprites* de gran tamaño, buena animación y gran colorido. En nuestro próximo número os ofreceremos todos los detalles de la última licencia de **Ocean**.

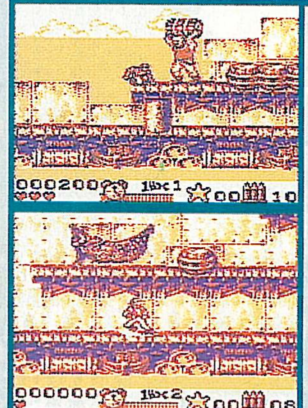
J.C.MAYERICK





TIENDA

Al finalizar un número determinado de fases, se nos brindará la posibilidad de entrar en alguna de las tiendas que hay en los atolones, donde además de reparar nuestra embarcación, podremos realizar algunas compras.



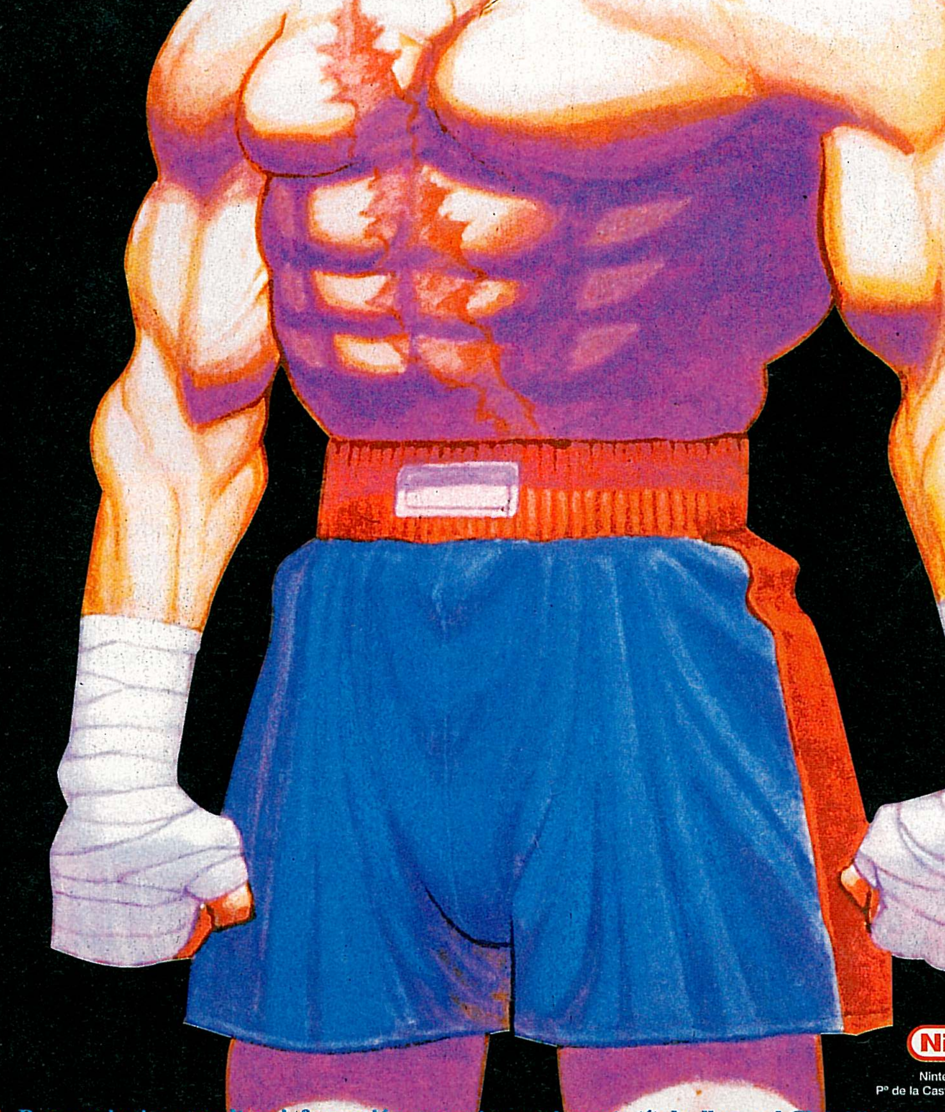
VERSION GAMEBOY

De la versión para Game Boy poco más se puede decir ya que, por lo menos en la Beta de que disponemos, no incluye opciones para Super Game Boy. El esquema es muy similar al de SNES, pero con una mejor animación en el protagonista central.

EL QUE ME BUSCA ME ENCUENTRA

STREET FIGHTER II AHORA EN GAMEBOY





Solero&Solero

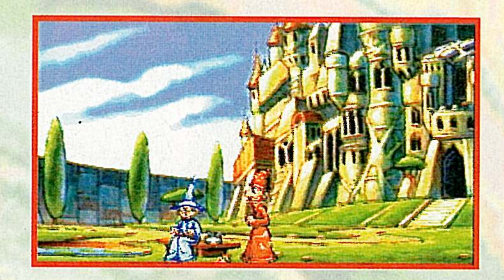
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44



DISCWORLD

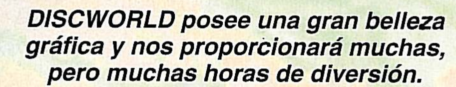







Esta original aventura gráfica será encargada de abrir el género en el sistema PlayStation de Sony.




DISCWORLD posee una gran belleza gráfica y nos proporcionará muchas, pero muchas horas de diversión.



DISCWORLD

PLAYSTATION

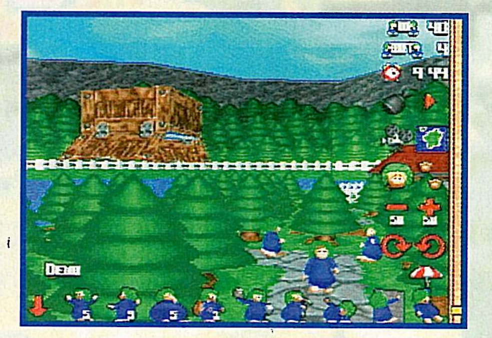
SONY-PSYGNOSIS

CD ROM — REINO UNIDO

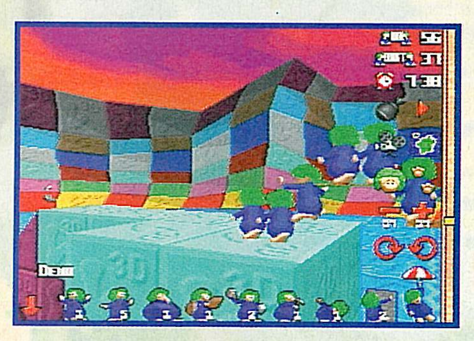
Psygnosis inaugura el género de la aventura gráfica en ***Playstation*** con un título que ya se encuentra disponible para ***PC*** y ***Macintosh***. **DISCWORLD** nos narra la peripecias de un despistado aprendiz de mago al más puro estilo de los clásicos de **Lucas** y **Sierra**. El joven pupilo deberá pasar una serie de pruebas para conseguir el título que le acredite como mago. Reseñar que, por fortuna, tenéis la opción de elegir los subtítulos en castellano.

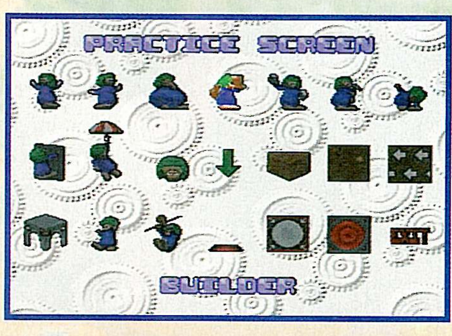
R. DREAMER

3D LEMMINGS









Tras un largo periplo por todos los sistemas conocidos, los Lemmings se apuntan a la movida 32 *bits* y se presentan en ***PlayStation*** con una imagen completamente nueva, una imagen en 3D. Aunque no haya afectado lo más mínimo a la total necedad de estos seres, el cambio de formato nos permitirá disfrutar de un juego completamente distinto donde, por fin, la inteligencia se mezcla con el espectáculo visual. Nuevos problemas, increíbles situaciones por resolver y la misma jugabilidad de siempre con una ambientación sonora como nunca habíamos conocido.

DE LUCAR





CLASIFICADAS "X"

LO MAS CALIENTE DE ESTE INVIERNO

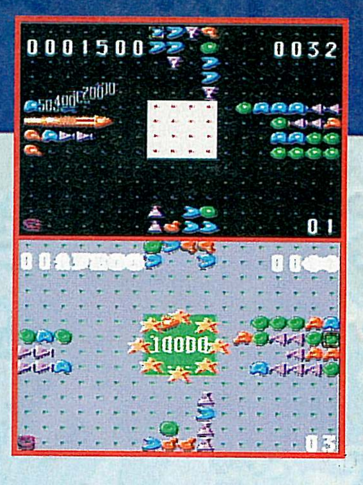
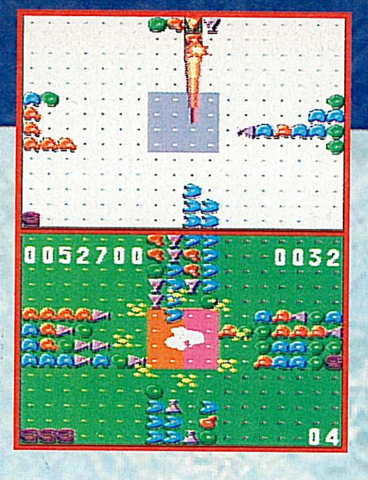
ESTAS IMAGENES PUEDEN HERIR TU SENSIBILIDAD



MANTENER FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS

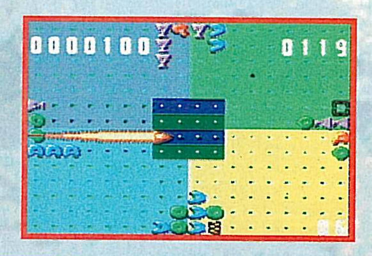
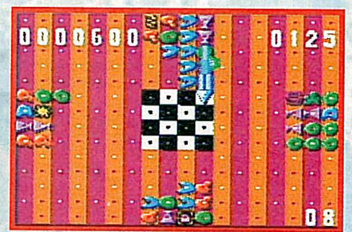
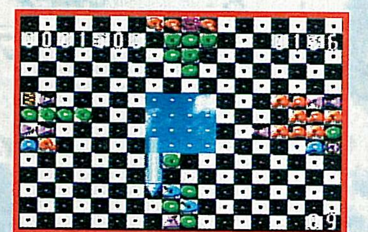
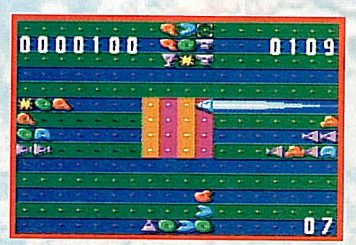


ZOOP


El mundo de los videojuegos depara siempre agradables sorpresas. Una de ellas es este divertido **ZOOP**, un juego de inteligencia que escapa a los cánones establecidos. De hecho, podemos afirmar que es el concepto de juego más brillante desde los tiempos del TETRIS. Al igual que en el puzzle ruso, a través de unos gráficos increíblemente sencillos nos abriremos a un universo en el que la jugabilidad y la adicción alcanzarán unos límites realmente insospechados. Las opciones también son sencillas, ya que únicamente podremos prefijar el nivel de dificultad y la rapidez en la aparición de fichas. La mecánica del juego es simple. Controlamos a un triángulo situado en la parte central de la pantalla, y disparamos hacia las fichas que se van acercando poco a poco. Podremos eliminar sólo a las que tienen el mismo color que nosotros. Estamos ante el tipo de juego que sólo se puede explicar si se juega. Sólo una cosa está clara, y es que desde el TETRIS no hemos visto nada que alcance tanta jugabilidad. Enhorabuena a **Viacom** por darnos la oportunidad de desentumecer nuestros dormidos reflejos mientras nos divertimos.

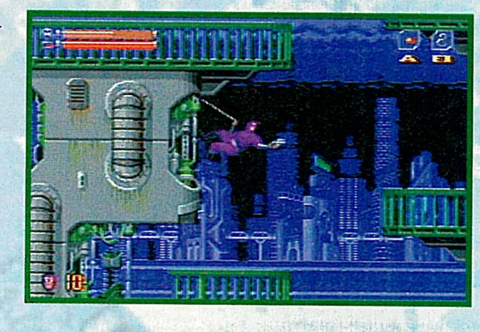
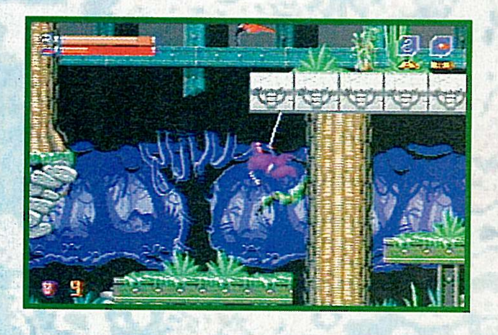
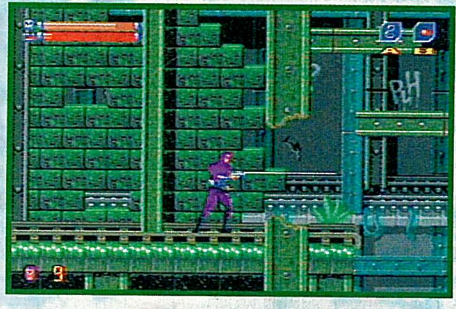
THE SCOPE

PHANTOM

El personaje del cómic Phantom (más conocido por estas tierras como El Hombre Enmascarado) ha sido rescatado por **Viacom** para protagonizar una de sus múltiples correrias en ***SNES*** y ***Mega Drive***. **PHANTOM 2040** es un cartucho de 16 megas con una mecánica de juego muy similar a la de JUDGE DREDD o STARGATE y en el que no tendremos ni un minuto de descanso. De ello se encargarán los miles de terroristas que campan por Metropía como por su casa. Para evitarlo, además de sus poderes y sus impresionantes aptitudes físicas, Phantom contará con un potente aunque limitado arsenal. Acción sin límites, diseño gráfico semejante al del cómic, efectos y melodías de calidad son algunos detalles de este gran título.

DE LUCAR





TODOS VAIS A MORIR

MORTAL KOMBAT 3
















Nina Williams

SI BAJAS LA GUARDIA, ÉSTA SERÁ TU ÚLTIMA PARTIDA.


Paul Phoenix


Kazuya Mishima


King

Destruction derby

circuito I

THE BOWL Este impresionante circo de colisiones automovilísticas se convertirá en vuestro escenario favorito. En el modo *Total Destruction* deberás sobrevivir al ataque furibundo de los 19 coches restantes.

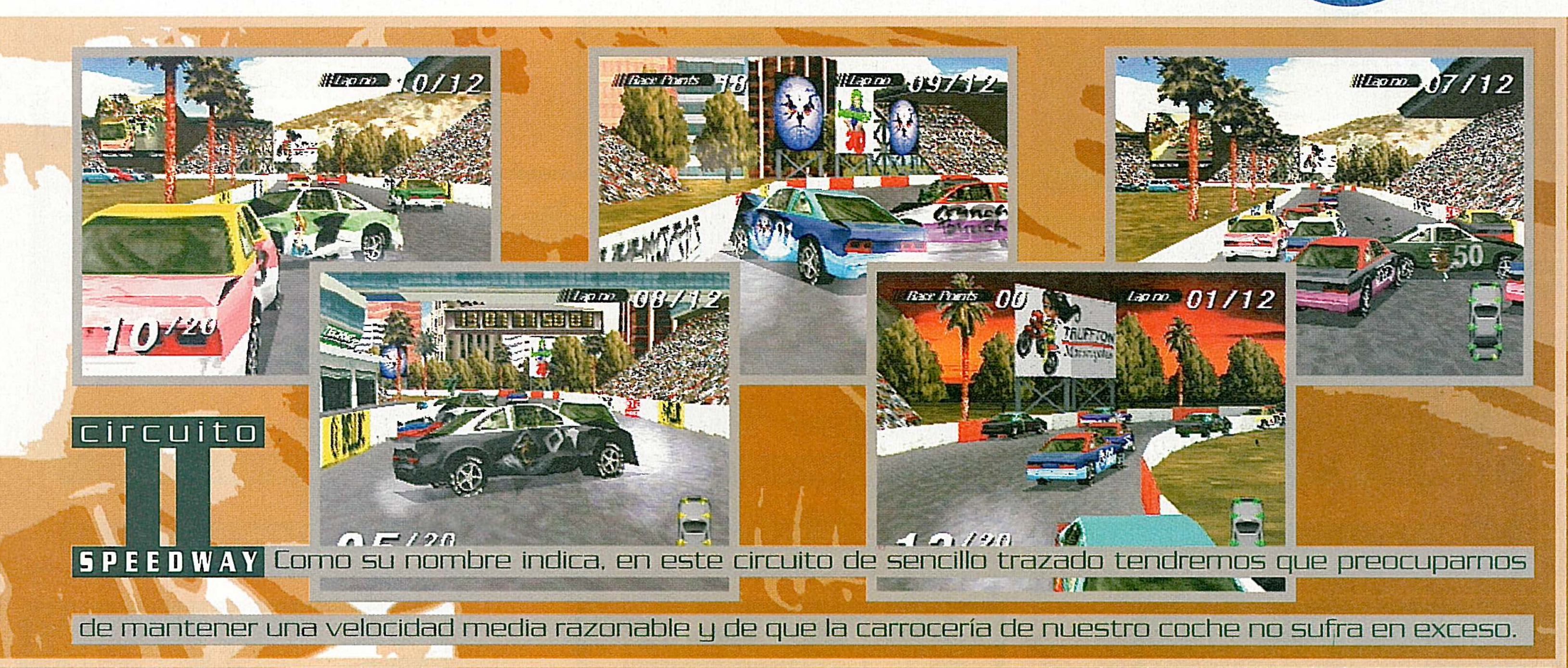
Para los que ya llevamos algo de tiempo en este apasionante mundo y hemos compartido horas y horas con ese genial ordenador llamado ***Amiga***, la palabra **Reflections** evoca en nuestra memoria uno de los capítulos más brillantes de la mítica máquina de juegos, el legendario SHADOW OF THE BEAST. La calidad técnica de este espectacular *arcade* reformó las líneas maestras del videojuego y marcó un antes y un después, catapultando al estrellato a los programadores de **Reflections**. El enorme éxito de su creación les obligaría a programar, exclusivamente para ***Amiga***, la segunda y tercera parte de la sombra de la bestia y otros dos títulos de excelente factura, AWESOME y BRIAN THE LION, sin olvidar su «ópera prima» BALLISTIX. El factor común de estas seis obras de arte binarias era la brillantez audiovisual que casi siempre relegaba a un segundo plano la tan traída y llevada jugabilidad. Los años han pasado, y **Reflections** ha continuado el vuelo junto al amparo maternal de la sabia lechuza de **Psygnosis** para posarse definitivamente sobre los cálidos circuitos de ***PlayStation*** y mostrar su última creación: **DESTRUCTION DERBY**. **Martin Edmonson**, fundador de **Reflections** y encargado de crear el concepto, diseño y el *modelling* del juego con ***Silicon Graphics***, ha unido sus fuerzas a programadores, grafistas y músicos de la talla de **Mike** y **Robert Troughton**, **Russ Lazzari**, **Will Musson**, **Phil Baxter** y **Tim Swam**. Para analizar **DESTRUCTION DERBY** hay que olvidarse un poco de todos los juegos de temática similar creados anteriormente, porque los argumentos personales e intransferi-



TRATAMIENTO

Calidad, imaginación y tecnología conforman el ADN





circuito II SPEEDWAY Como su nombre indica, en este circuito de sencillo trazado tendremos que preocuparnos de mantener una velocidad media razonable y de que la carrocería de nuestro coche no sufra en exceso.

bles de este gran título se pueden contar por docenas. Podríamos empezar con el increíble realismo conque se ha dotado a los vehículos y a las leyes físicas que rigen sus movimientos. Hasta ahora nadie había logrado plasmar con tanta perfección el efecto de las colisiones con otros vehículos. En este aspecto, **DESTRUCTION DERBY** no tiene rival conocido. Mención especial para el perfecto matrimonio entre texturas y vectores logrado por **Reflections**. Incluso cuando nuestro coche sea un amasijo de hierros humeantes, las texturas se aplican perfectamente a la informe superficie. Para lograr la victoria en este par-

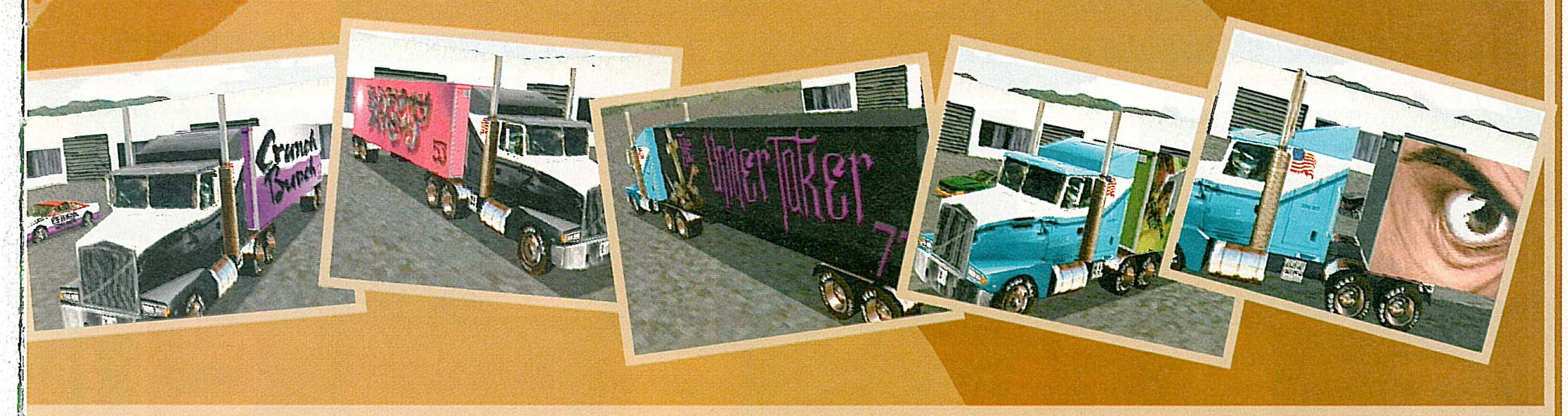






COCHES

Los tres coches que podremos elegir en DESTRUCTION DERBY, *Rookie Psygnosis, Amateur Grim Reaper* y *Pro Smoothie*, poseen diferentes prestaciones en cuanto a velocidad y control.



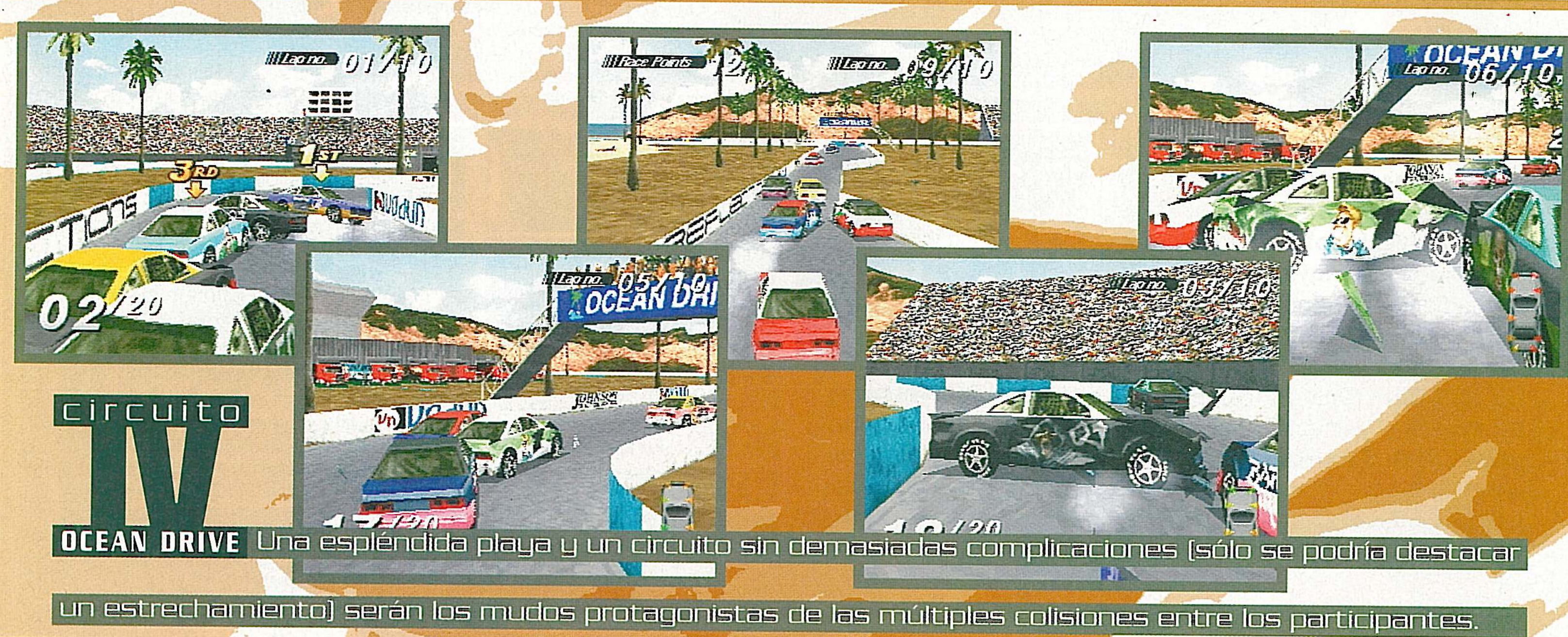
DE CHOQUE

l de un nuevo clásico. Eso es DESTRUCTION DERBY.



circuito III
CROSS OVER

Este circuito está provisto de un mortal cruce que provocará las situaciones más embarazosas e impactantes del juego. El factor sorpresa, lo imprevisible y la limitada visibilidad decidirán el res-



circuito IV
OCEAN DRIVE

Una espléndida playa y un circuito sin demasiadas complicaciones (sólo se podría destacar un estrechamiento) serán los mudos protagonistas de las múltiples colisiones entre los participantes.



circuito V
CACTUS CREEK

Si el protagonista de *Cross Over* era un mortal cruce, en este circuito tendremos que vernos las caras con dos de ellos. Procurad que vuestro pobre coche no sucumba antes de llegar a la meta.



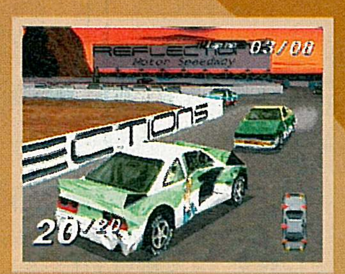


circuito VI CITY HEAD

De nuevo la sobriedad y un trazado clásico para este circuito de **DESTRUCTION DERBY**. Los únicos malos tragos nos los van a proporcionar un par de curvas muy pero que muy cerradas.

ticular *derby* tendrás que preocuparte de llegar en los primeros puestos y de que tu coche no quede desprovisto del necesario argumento cinético para finalizar la carrera. **DESTRUCTION DERBY** cuenta con cuatro modalidades de juego. En *Wrecking Racing* nuestro objetivo será ganar puntos y quedar en los primeros puestos. En *Stock Car Racing* lo único que importa es llegar en las primeras posiciones. *The Bowl* es un adictivo y mortal circo de colisiones. Y *Time Trials*, para finalizar, hace de la lucha contrareloj su único objetivo. Aunque todos son igual de apasionantes es inevitable hacer hincapié en el mencionado *The Bowl*, donde daremos rienda suelta a nuestros más bajos instintos automovilísticos e incluso podremos elegir una opción en la que los 19 coches adversarios intentarán destruir nuestro vehículo. **Reflections** tampoco se ha olvidado del famoso modo *Link-up* para dos jugadores simultáneos, en el que se incluyen





cuatro modalidades de juego tan sugerentes como *Duel, Team Pairs, Tag* y *Seek & Destroy*. Por cierto, para garantizar el realismo sonoro del juego (colisiones, el rugir de los motores y todo el ambiente) todos los *FX* han sido digitalizados gracias a **Macdonald Racing**. Otra de las opciones exclusivas de **DESTRUCTION DERBY** es la posibilidad de editar la última carrera, situando a nuestro antojo las cámaras que siguen el desarrollo de la misma, y grabarla en *Memory Card*. Pero todo esto no valdría para nada si los aumentos lúdicos no tuvieran peso específico. Afortunadamente esto no es así, y nos encontramos ante un gran simulador en el que la estrategia a seguir y el perfecto control de nuestro vehículo decidirán la suerte final de la carrera. Si no aprendéis ciertas reglas de oro terminaréis con el coche vomitando humo. El uso inteligente del freno y ciertas tácticas serán primordiales para llegar muy alto en este *derby*. Hasta aquí lo bueno del



circuito VII MONASTERY

Sólo podremos acceder a este circuito si nos proclamamos campeones de las cinco divisiones del juego. La velocidad, un idílico paisaje y un túnel serán los protagonistas de *Ruined Monastery*.



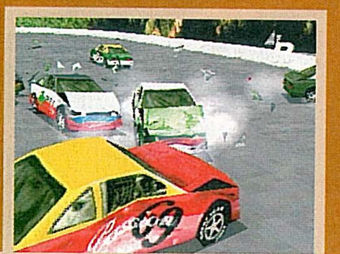
ACTION REPLAY





La opción más espectacular y exclusiva de **DESTRUCTION DERBY** es la posibilidad de editar nuestra última carrera de una forma sencilla e intuitiva y grabarla posteriormente en una *Memory Card*.





juego, pero sería de necios no reconocer algunas de las carencias de este gran título. Entre ellas podríamos citar la estrechez de algunos circuitos, el a veces molesto acceso a la unidad de CD y el limitado ángulo de visión cuando atravesamos un imprevisible cruce. Pero estos pequeños y medianos detalles no logran ensombrecer la majestuosidad con que **Reflections** ha plasmado las competiciones automovilísticas más salvajes, divertidas y destructivas. No me gustaría concluir esta *review* sin mencionar una frase que han utilizado los muchachos de **Reflections** para definir el tremendo potencial de su juego: «es lo más divertido que hayas hecho jamás estando vestido». Yo que vosotros, me lo creería.

THE ELF



MEMORY CARD



CUATRO CÁMARAS





En **DESTRUCTION DERBY** tendremos a nuestra disposición cuatro puntos de vista para controlar nuestro vehículo. Tres de ellos serán desde fuera del coche y el último nos situará en el interior.













Destruction derby

SONY-PSYGNOSIS
REFLECTIONS
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
CIRCUITOS ◆ 7+
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ MEMORY CARD

GRAFICOS



▲ Todo el apartado gráfico de DD está realizado con gran exquisitez. La simbiosis entre vectores y texture mapping lograda por Reflections es la mejor realizada hasta la fecha.

MUSICA



▲ Aunque es el apartado menos sorprendente de este juego, hay que reconocer que las 17 melodías se acoplan perfectamente al argumento y desarrollo del mismo.

SONIDO FX



▲ Perfecto e impecable. El ruido de los motores, las colisiones entre vehículos y todo el sonido ambiental de DD ha sido digitalizado de competiciones reales.

JUGABILIDAD



▲ Las cuatro modalidades de juego, los tres coches, el circuito The Bowl, la opción Link-up y el frenético y adictivo desarrollo lo aseguran horas infinitas de idilio junto a DD.

GLOBAL 93

Aunque no posea la tremenda claridad de RIDGE RACER ni el suntuoso barroquismo de WIPE OUT, DESTRUCTION DERBY colapsará nuestros sentidos con una sucesión de fuertes sensaciones que concluirán con un violento choque frontal que nos conducirá hacia el simulador más demoledor, estrepitoso y realista jamás programado. Es uno de esos juegos que hace apenas unos años solo era posible disfrutarlo en nuestros sueños más salvajes.

AFILA TU MENTE...
Y TU ESPADA.

SEGA the
GAME is NEVER
Over.

Light Crusader

MEGA DRIVE



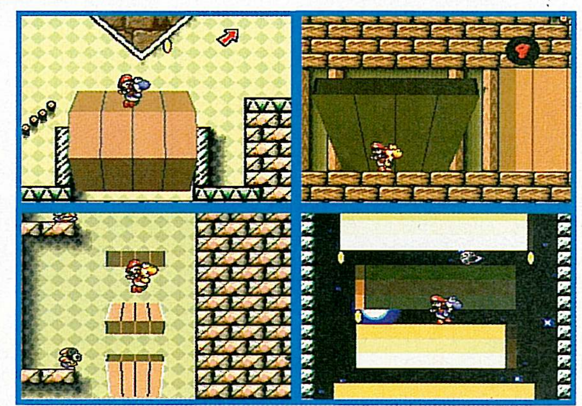
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

EL PEQUEÑO GRAN MARIO

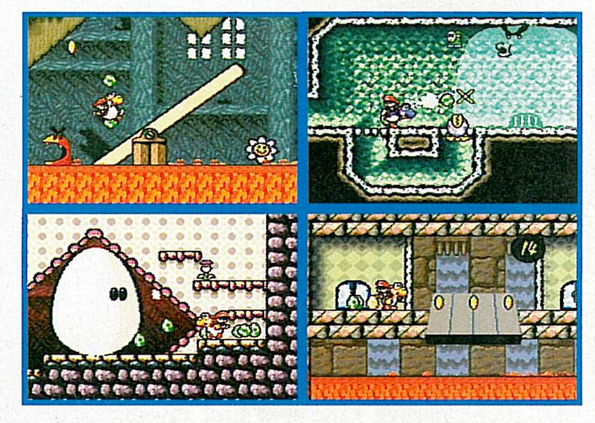
Hace mucho, mucho tiempo, en los albores de la presente década, tuvo lugar un hecho que marcó nuestras vidas. Había nacido SUPER MARIO WORLD, el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Cinco años más tarde, el emblema lúdico de Nintendo regresa a SNES para hacernos olvidar el largo tiempo que hemos estado esperando su llegada.

Todos los usuarios **Nintendo** saben de sobra que su querida consola, sin un juego de Mario, es como un planeta sin agua, una estrella sin brillo o incluso un abeto sin adornos navideños. Afortunadamente **Nintendo** conoce este hecho, y a lo largo de estos cinco últimos años nos ha ido ofreciendo títulos tan emblemáticos y sobresalientes como ZELDA, SUPER MARIO KART, SUPER METROID, SUPER MARIO ALL STARS o DONKEY KONG COUNTRY. Cartuchos capaces de borrar del mapa a los títulos estrella de las de-

SUPER FX2



El potencial tecnológico del chip SFX2 ha permitido que este cartucho cuente con plataformas vectoriales, Final Bosses de gran tamaño y un gran número de planos de scroll.



VEHICULOS

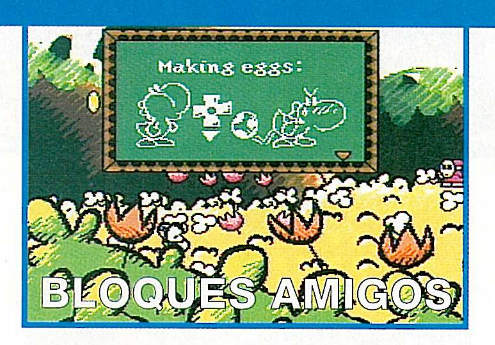
En determinados momentos del juego, Yoshi se convertirá durante un limitado espacio de tiempo en uno de estos cinco simpáticos vehículos.





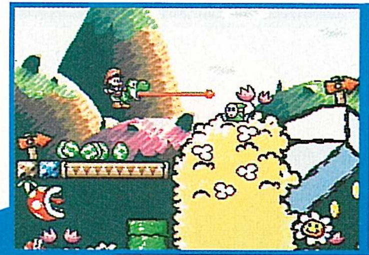
más compañías, pero que no poseen la fuerza y carisma del genial SUPER MARIO WORLD o **SMW2: YOSHI´S ISLAND**. En esta ocasión no voy a retroceder demasiado tiempo atrás ni voy a alarmaros con referencias de todo tipo. Sólo quiero que tengáis en mente el genial SUPER MARIO WORLD, con eso será suficiente. Todos estáis deseando que compare los dos títulos, y que proclame a los cuatro vientos al vencedor de la contienda. Pero me temo que es imposible decantarse por uno de los dos porque ambos son perfectos. Hacer un juego mejor que SMW era algo imposible. **Nintendo** elevó hace cinco años el listón demasiado alto, y lo máximo que podía hacer era igualar su calidad. Lo que sí es cierto es que el impacto social de **SMW2** será menor que el que originó su primera parte en 1990, y esto es debido a los años que han pasado desde entonces, y que SMW coincidió con el debut de ***SNES*** en Japón. Como os he ido contando a lo largo de estos tres últimos meses, **SMW2: YOSHI´S ISLAND** se remonta a los años en que Mario y Luigi volaban en su cigüeña rumbo a la casa de sus padres. El malvado Kamek se interpone en la ruta del bienaventurado pájaro, y consigue hacerse con uno de los tiernos infantes. El otro ocupante, Mario, cae al vacío y aterriza sobre Yoshi. A partir de ese momento comienza la primera odisea de Mario y Yoshi. **SMW2** está dividido en seis gigantescos mundos, con ocho fases en cada uno de ellos. Al igual que sucedía en SMW, la obtención de ciertos items, el descubrimiento de zonas secretas y la exploración a fondo de todas las fases nos proporcionarán nuevas y suculentas sorpresas. Los que conozcan SMW sabrán a que tipo de sorpresas me estoy refiriendo, y esta es la gran diferencia entre estos dos juegos y el resto. En **SMW2** nuestro objetivo principal será recorrer todas las fases en busca de nuestro hermano Luigi, y superar el enfrentamiento final con Bowser. Pero nosotros podremos elegir la forma de hacerlo, atravesando simplemente las fases sin complicarnos la vida en exceso o completando el porcentaje total de cada zona sin preocuparnos del tiempo que nos lleve hacerlo. Este es el verdadero espíritu de los dos juegos de Mario para ***SNES***, y que los hace incomparables e inalcanzabes para el resto de lanzamientos. La incorporación del *chip SFX2* en **YOSHI´S ISLAND** ha permitido a los prestidigitadores binarios de **Nintendo** trabajar con mucha más holgura que en anteriores ocasiones, incluyéndose rutinas gráficas propias de una consola de 32 *bits*, técnicas de *scaling*, hasta siete planos de *scroll*, plataformas creadas por vectores, rotaciones y deformaciones de todos los tamaños y unos *Medium* y *Final Bosses* que rozan la auténtica locura. Y lo más importante es que, pese al avance tecnológico que les permite convivir en pantalla junto a elementos más clásicos y comandados aún por la vieja *CPU* de ***SNES***, no han perdido esa frescura y buen humor que sólo el señor **Miyamoto** sabe imprimir a sus produccio-

SALVAR PARTIDA

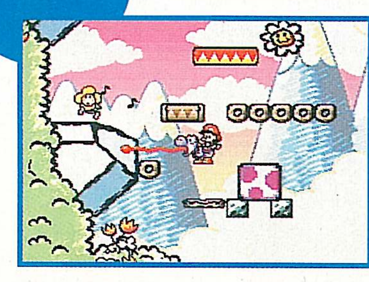


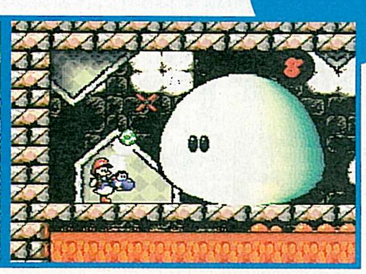
BLOQUES AMIGOS

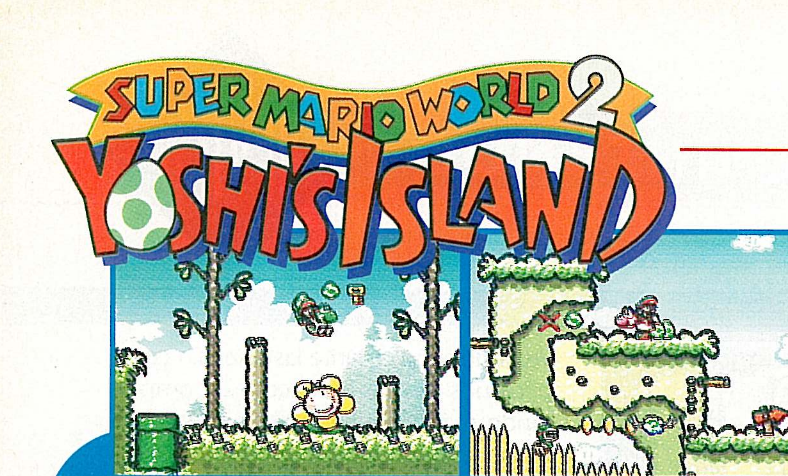
MUNDO 1







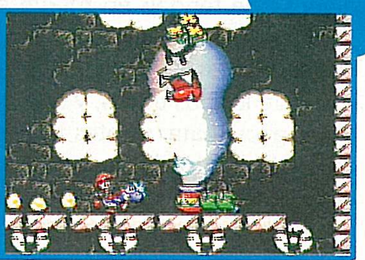








MUNDO 2



nes. Pero todavía hay muchas cosas de las que hablar. Recordad que el primer episodio poseía 4 *megas* y el que nos ocupa asciende a 16, ¿qué nuevas sorpresas nos tiene preparadas **Nintendo** en esta ocasión? Aquí van algunas de ellas, las que creo más importantes. Empezaremos por las tiernas secuencias que adornan la *intro* de **SMW2**. Prestad atención especial para la melodía que las acompaña, porque parece extraída de una auténtica caja de música. Y también a las que nos proporcionará el final de juego, donde la composición musical alcanza tintes gloriosos. El cómodo sistema para grabar partida salvará continuamente nuestros progresos. Yoshi podrá convertirse en seis

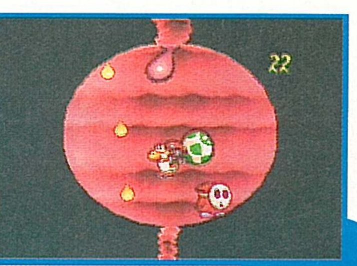


LANZAMIENTO DE HUEVOS




Presionando el botón A, y ajustando nuestro punto de mira con L y R, podremos lanzar huevos mágicos.



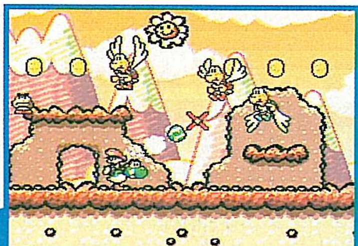



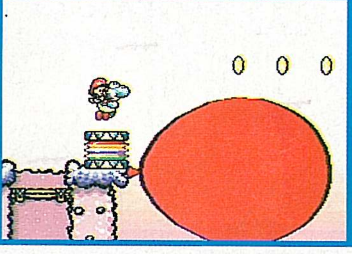
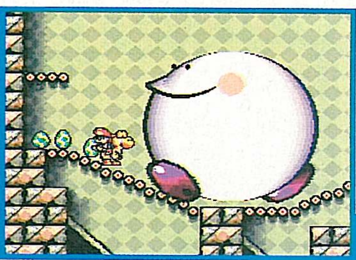
MUNDO 3







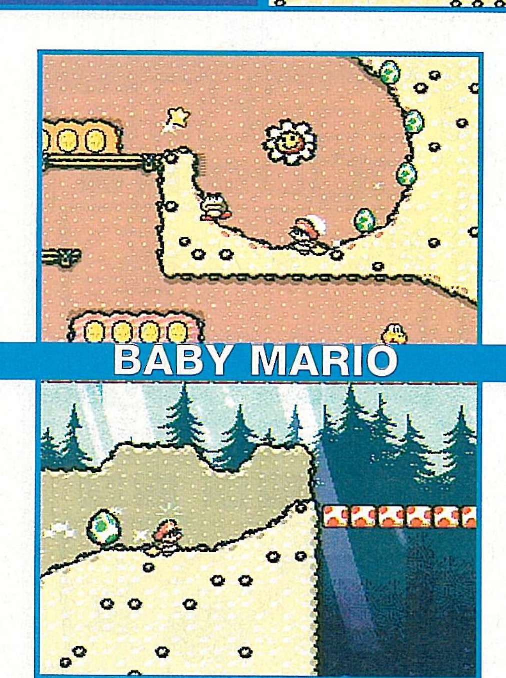



MUNDO 4






vehículos diferentes gracias a un simpático *morphing,* los nuevos formatos elegidos serán helicóptero, tren, submarino, coche, excavadora-topo y más adelante en trineo. Otros aspectos que han salido ganando en esta segunda parte son los juegos de *bonus* y las pruebas de habilidad, que en esta ocasión ascienden a diez, y son tan divertidos y adictivos como lo fueran en SMB3 y SMW. Por cierto, ya que hablamos de otros capítulos de la saga, me gustaría confirmaros que en este cartucho hay múltiples y cariñosas referencias a elementos de los primeros cartuchos de Mario. **Nintendo** ha preferido plantearnos en **SMW2** el acceso a las fases de una forma más directa y lineal, aunque la complejidad para resolver algunas (laberintos, lla-


BABY MARIO

Cuando cojamos la estrella, Mario se bajará de su montura y correteará por los escenarios de SMW2.

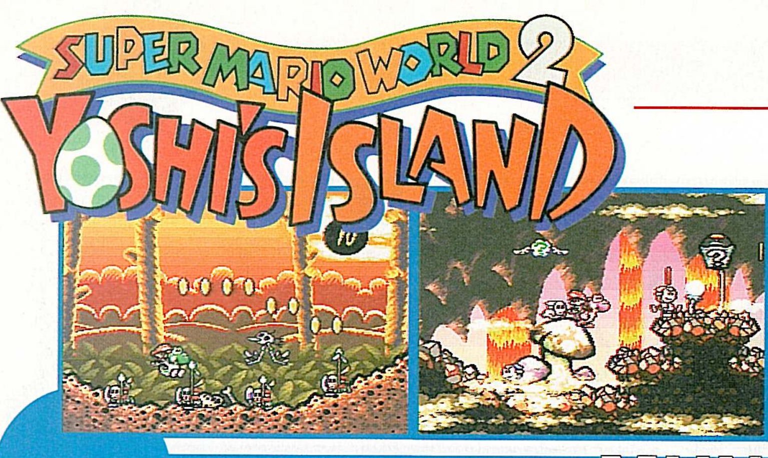


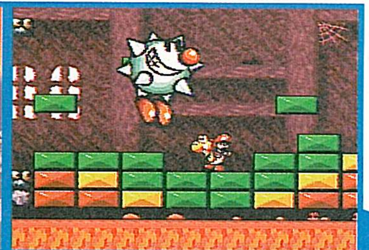



MUNDO 5

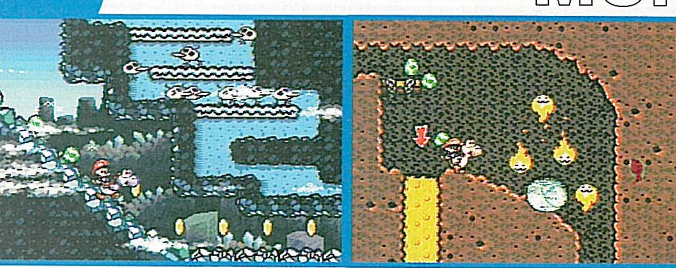


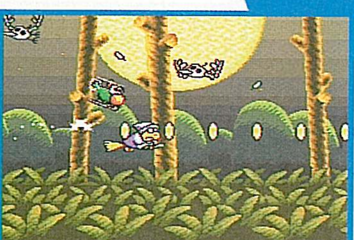


MUNDO 6

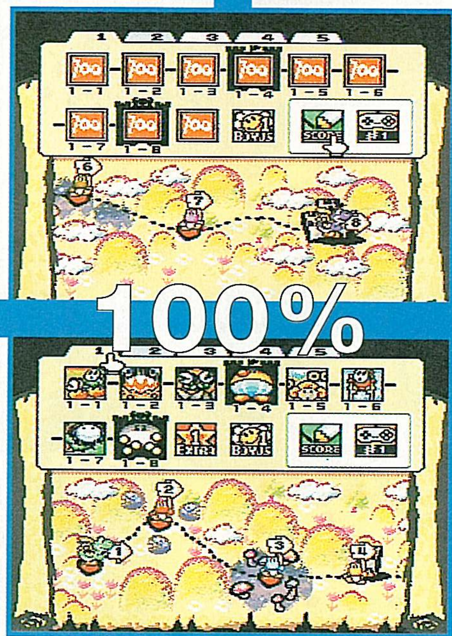




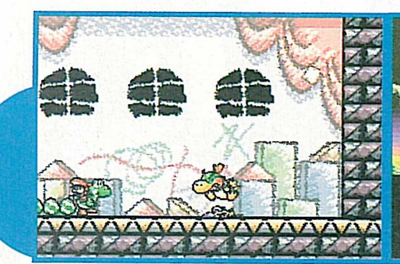
ves ocultas, puertas cerradas con llave) a partir del mundo tres sobre todo, dará algún quebradero de cabeza que otro al más acérrimo defensor de SMW. El apartado musical y sonido *FX* de **SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI´S ISLAND** sigue brillando a gran altura, con una variada y acertada mezcla de melodías alegórico-festivas, tonadillas circenses y majestuosas composiciones (atención a la del final del juego). Creo que en esta ocasión, respecto a la jugabilidad, no hace falta hacer hincapié, porque esa sensación de tenerlo todo bajo control, esa simbiosis del *pad* con las manos del jugador y el perfecto dominio de la situación, sólo es posible tenerlo con un juego de Mario entre las manos. Y si fuera por mí os seguiría hablando de **SMW2** durante horas y horas, páginas y páginas, durante el resto de mi vida. Porque no me cansaré de repetiros las inolvi-

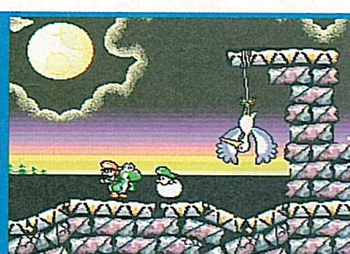
Cuando completemos en su totalidad las ocho fases de cada mundo, accederemos a nuevas sorpresas.

100%

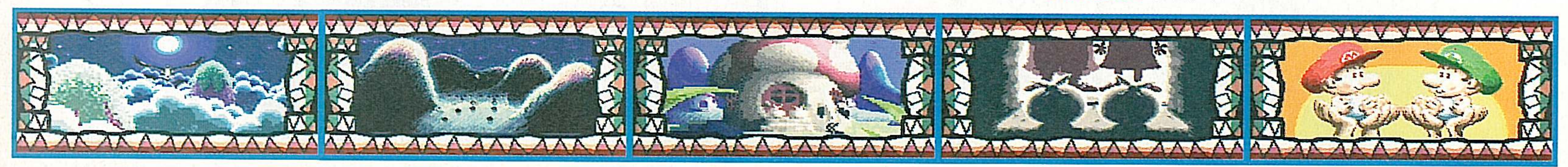


BOWSER



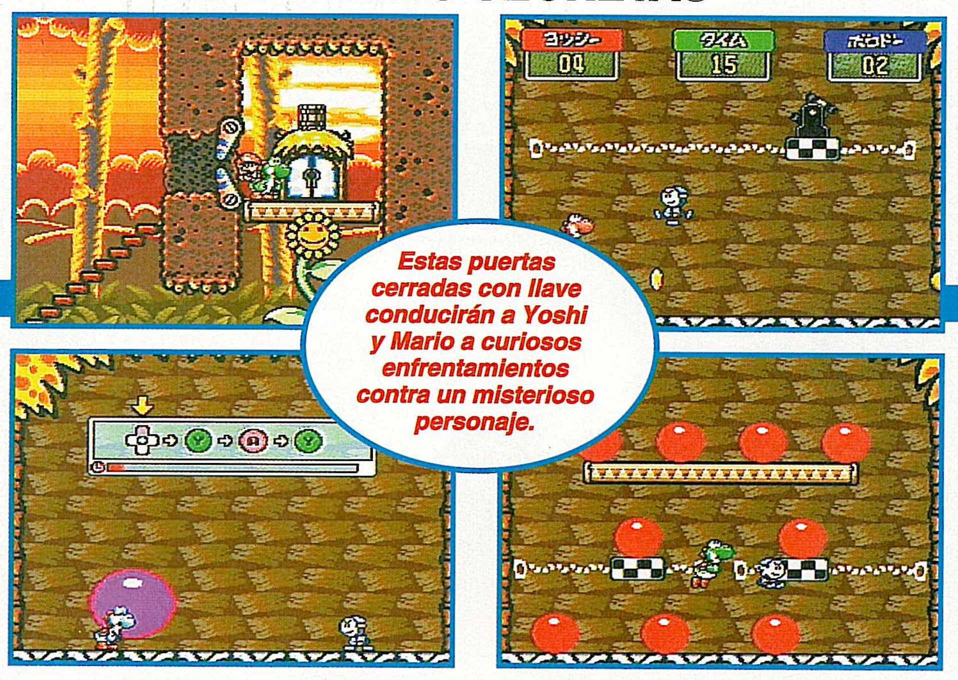



LOS JUEGOS DE MARIO SIEMPRE TIENEN UN FINAL FELIZ





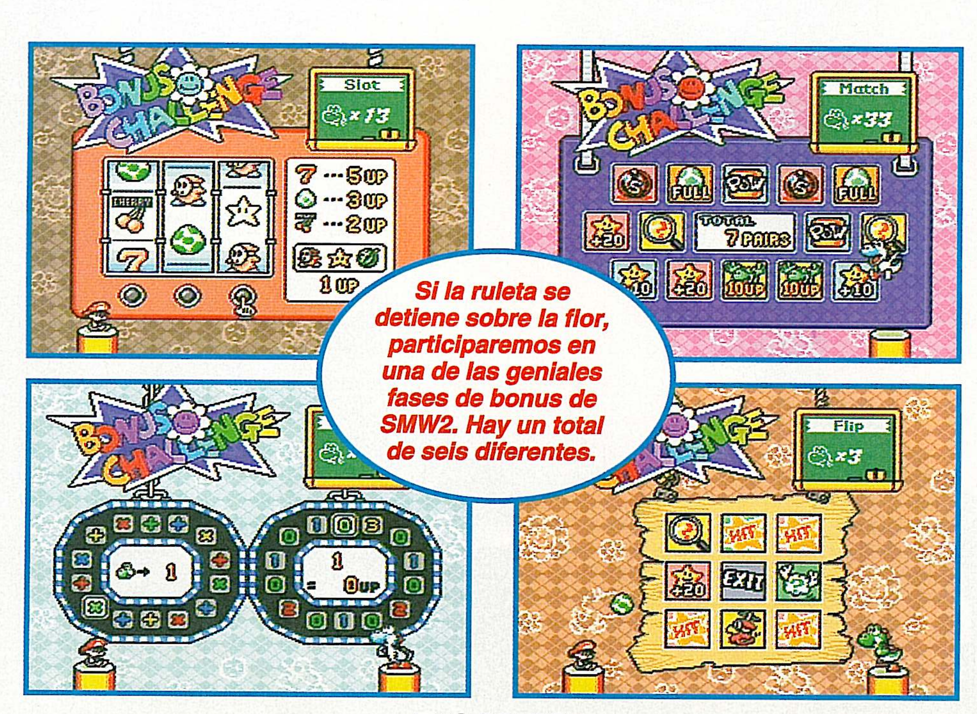
PUERTAS SECRETAS



Estas puertas cerradas con llave conducirán a Yoshi y Mario a curiosos enfrentamientos contra un misterioso personaje.

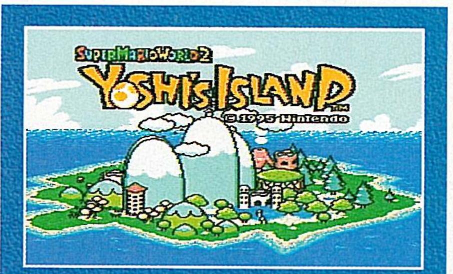
dables sensaciones que estos dos cartuchos han producido sobre mí. Quizá lo más triste de todo es que **SMW2** tenga que acabar alguna vez, y que el próximo cartucho producido por **Shigeru Miyamoto** ya no habrá que introducirlo en nuestra querida y veterana ***SNES***. Esperemos que ***Ultra 64*** sea una digna sucesora de ***Super Nintendo***, y que el ruido de los potentes motores de su procesador no apague las sencillas, bellas y maravillosas sensaciones que los juegos de Mario en 8 y 16 *bits* siempre nos han transmitido. Hoy me ha parecido ver en la lejanía dos cartuchos entrelazados que bien podrían servir para definir la palabra videojuego. Están situados allí, en lo más alto, en el número uno del podio universal del videojuego. Hasta pronto Mario, tu más fiel admirador se despide.

THE ELF



Si la ruleta se detiene sobre la flor, participaremos en una de las geniales fases de bonus de SMW2. Hay un total de seis diferentes.

BONUS



NINTENDO

NINTENDO

MEGAS ◆ 16 + SFX2

JUGADORES ◆ 1

VIDAS ◆ 3

FASES ◆ 6

CONTINUACIONES ◆ INFINITAS

PASSWORDS ◆ NO

GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS — 95

▲ La unión de los gráficos del primer SMW y los delirios visuales del chip SFX2 dan lugar al más bello, completo y espectacular arcade de plataformas.

MUSICA — 90

▲ La tremenda calidad de todas las melodías, y la apropiada temática de cada una de ellas hacen que la banda sonora de SMW2 brille a gran altura.

SONIDO FX — 93

▲ Casi todos los elementos móviles o estáticos de SMW2 tienen asignados un sonido particular que logra dotar al juego de un ambiente perfecto.

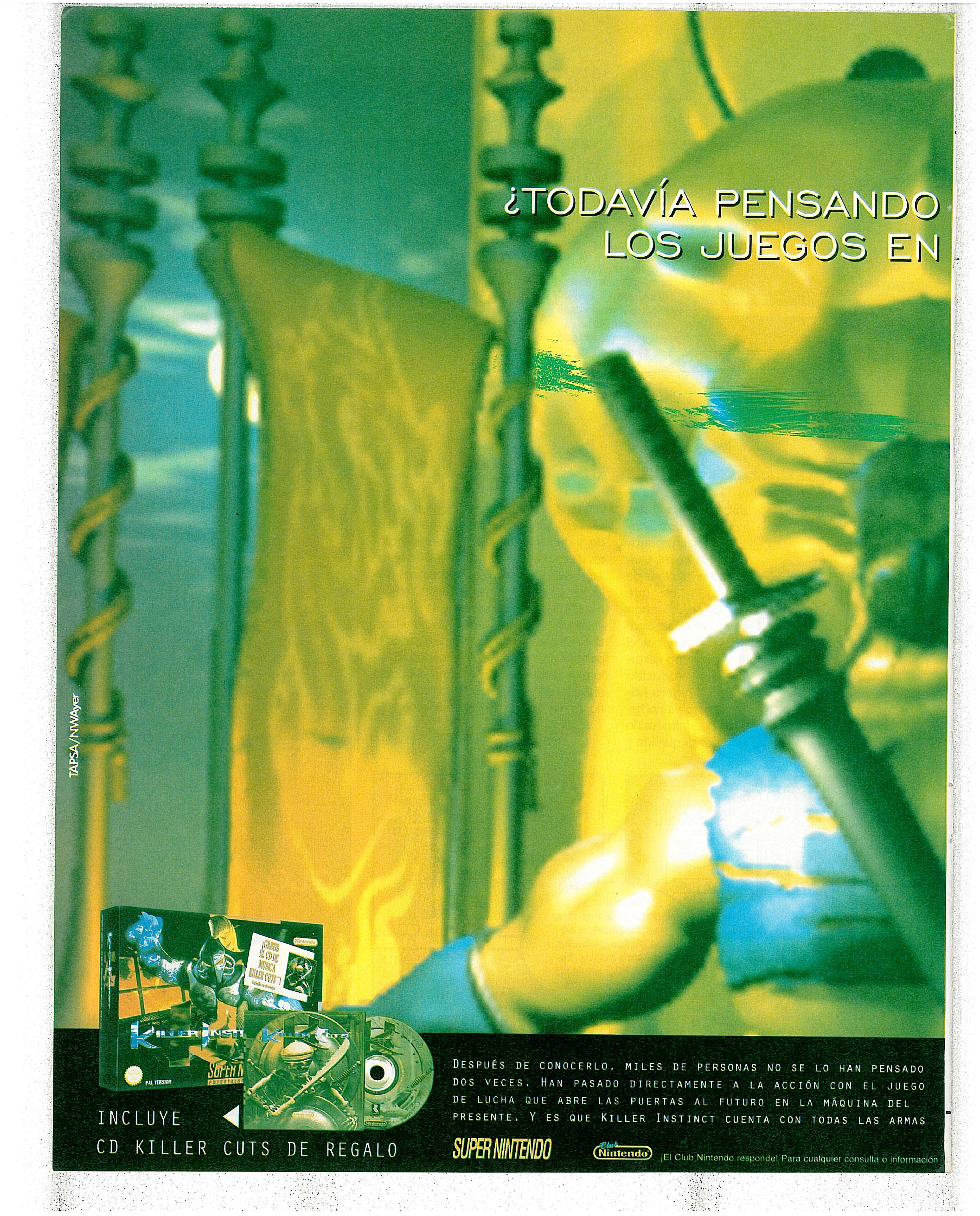
JUGABILIDAD — 97



▲ El apartado que diferencia a los dos capítulos de SMW2 del resto de juegos. Controlar a Yoshi con el pad es algo realmente delicioso y enriquecedor.

GLOBAL — 97

La perfección que ha logrado Nintendo con sus dos SMW parece haber situado el listón tan alto que ni siquiera ellos mismos van a lograr sobrepasarlo. La brillantez de todos y cada uno los apartados de SMW2 hacen de este juego el mejor jamás creado para SNES junto a su veterano e ilustre hermano mayor. Cada cinco años Nintendo realiza un milagro.


¿TODAVÍA PENSANDO
LOS JUEGOS EN
TAPSA/NWAyer
¡GRATIS EL CD DE MUSICA KILLER CUTS!
Nintendo
KILLER INSTINCT
PAL VERSION
KILLER CUTS
INCLUYE
CD KILLER CUTS DE REGALO
DESPUÉS DE CONOCERLO, MILES DE PERSONAS NO SE LO HAN PENSADO DOS VECES. HAN PASADO DIRECTAMENTE A LA ACCIÓN CON EL JUEGO DE LUCHA QUE ABRE LAS PUERTAS AL FUTURO EN LA MÁQUINA DEL PRESENTE. Y ES QUE KILLER INSTINCT CUENTA CON TODAS LAS ARMAS
SUPER NINTENDO
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información

EN CÓMO SERÁN
EL FUTURO?

DEBES SER EL ÚNICO
QUE NO CONOCE KILLER INSTINCT.

TECNOLÓGICAS PARA DEMOSTRARLO: CREADO EN LAS ESTACIONES DE TRABAJO SILICON GRAPHICS. TECNOLOGÍA ACM. DESARROLLADO POR RAREWARE. ALIAS RESEARCH-POWER ANIMATOR. RENDERING EN 3D. ¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO PARA COMPROBARLO?

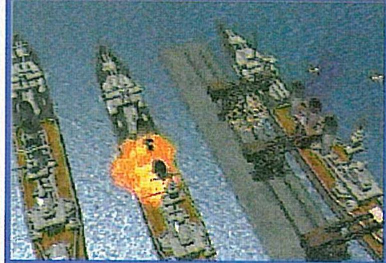
KILLER INSTINCT

que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

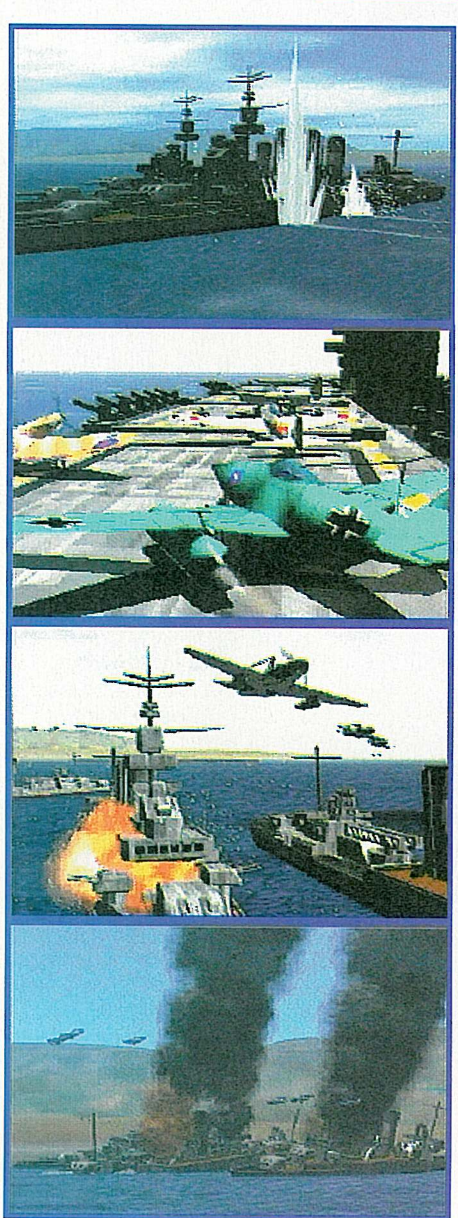


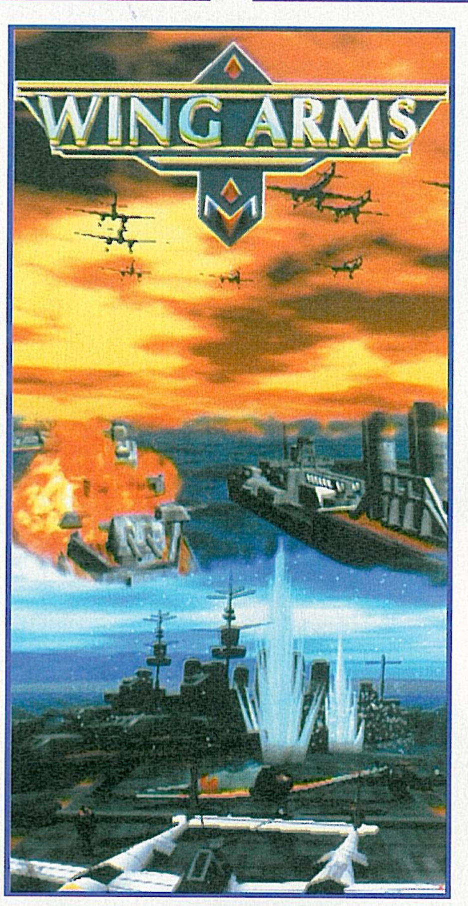
Nintendo España, S.A.

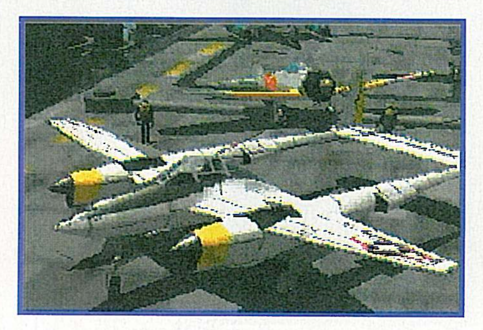
La simulación aérea es uno de los géneros más comunes dentro del catálogo de esas «máquinas inmundas» llamadas PC. En consolas no ha habido demasiados, y los pocos disponibles, salvo honrosas excepciones, no cumplen con los requisitos mínimos exigibles a este tipo de juegos. Con PlayStation y Saturn en las tiendas, parece que las cosas cambian.

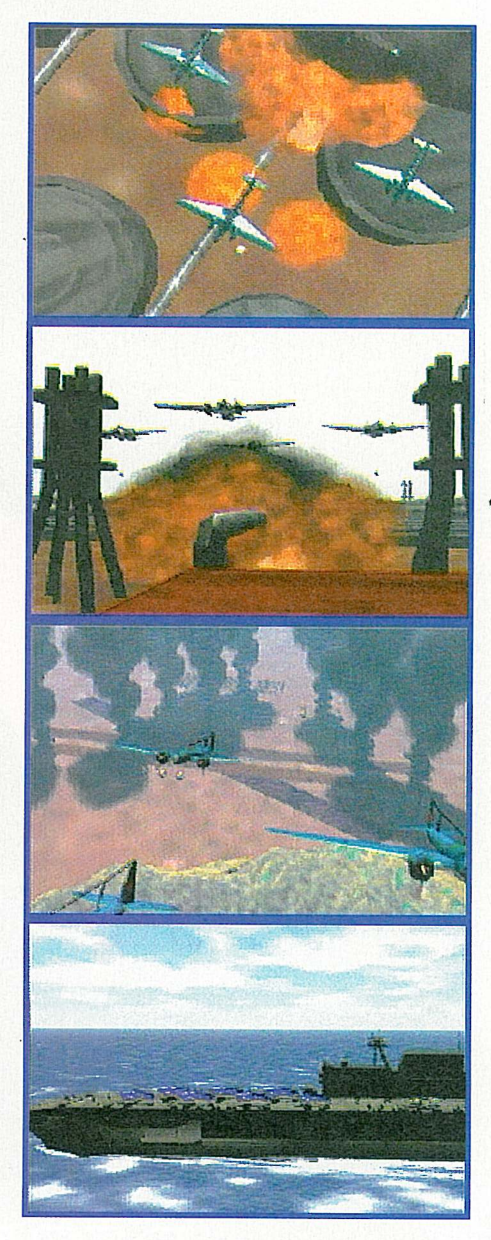








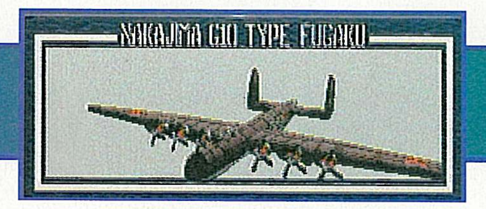




CON ALAS Y A LO LOCO













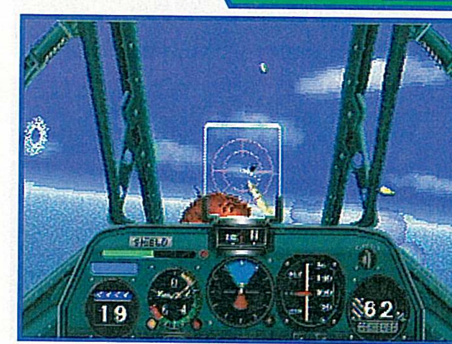




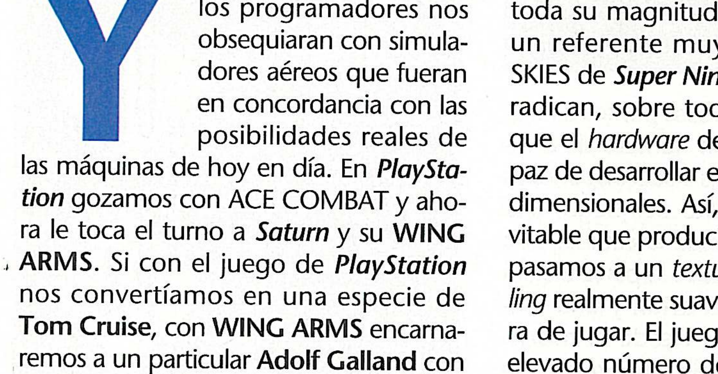
MISION 1











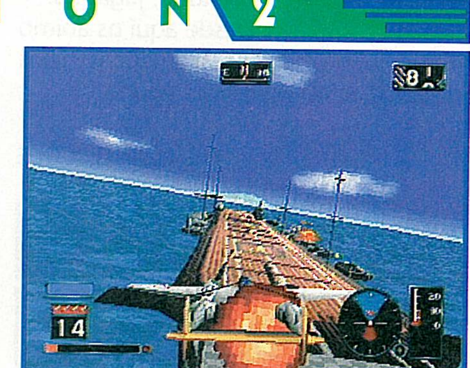
Ya iba siendo hora de que los programadores nos obsequiaran con simuladores aéreos que fueran en concordancia con las posibilidades reales de las máquinas de hoy en día. En *PlayStation* gozamos con ACE COMBAT y ahora le toca el turno a *Saturn* y su **WING ARMS**. Si con el juego de *PlayStation* nos convertíamos en una especie de **Tom Cruise**, con **WING ARMS** encarnaremos a un particular **Adolf Galland** con aviones de los años cuarenta. El encanto que produce controlar un avión de hélice es una experiencia digna de vivirse en toda su magnitud. **WING ARMS** tiene un referente muy claro, el BLAZING SKIES de *Super Nintendo*. Las diferencias radican, sobre todo, en la alta calidad que el *hardware* de esta máquina es capaz de desarrollar en cuanto entornos tridimensionales. Así, de la pixelación inevitable que producía el *modo 7* de *SNES*, pasamos a un *texture mapping* y un *scaling* realmente suave y agradable a la hora de jugar. El juego se compone de un elevado número de fases en las que los objetivos varían unos de otros así como los escenarios. A pesar de lo distinto de





MISION 2







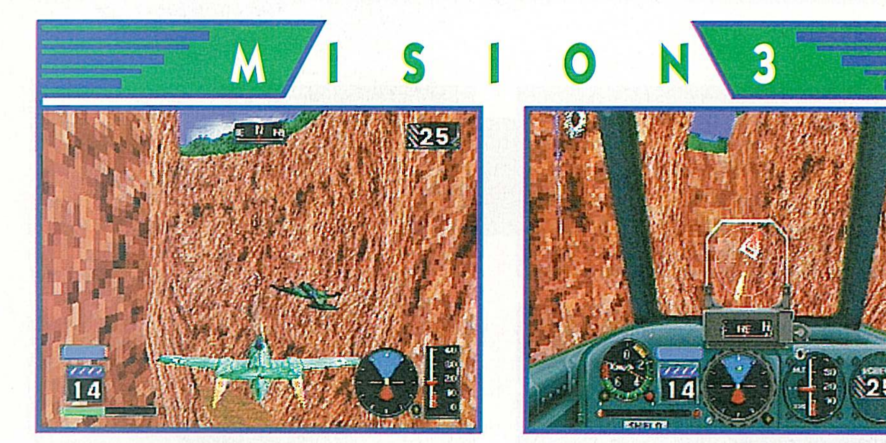




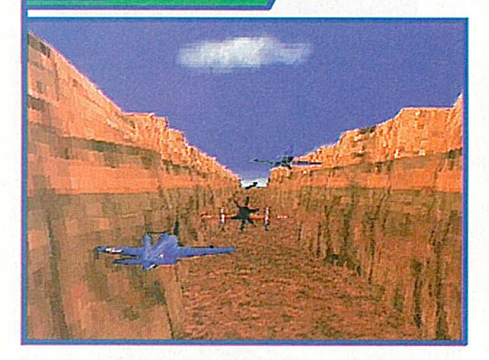








MISION 4

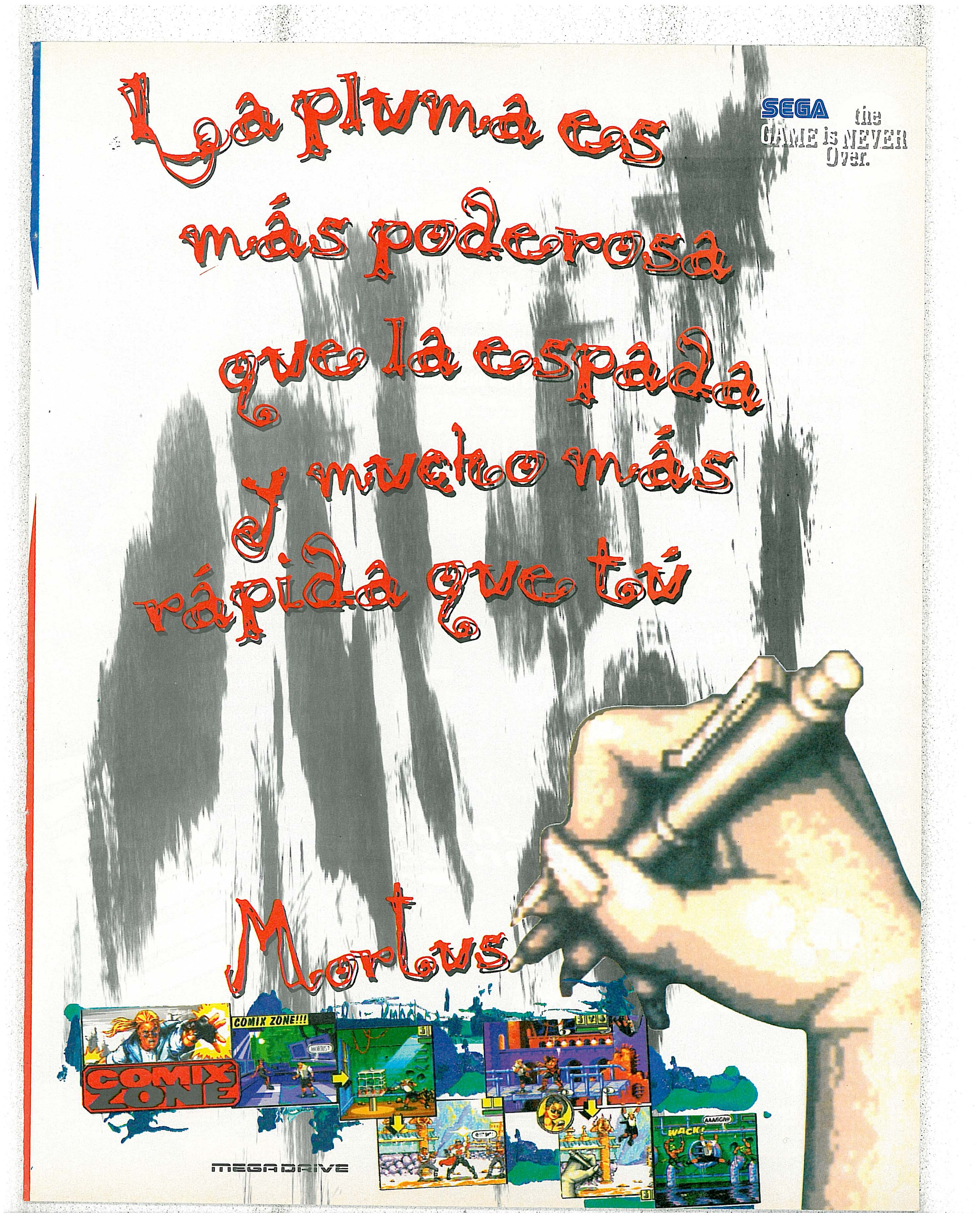


estas misiones debemos hacer mención a las irregularidades que presentan unas fases respecto a otras. La perfección que transpiran unas contrasta con la perdida de polígonos de otras o la ralentización cuando se ataca en picado a una plataforma con un montón de disparos en pantalla. De todas formas, y a pesar de estos fallos técnicos achacables a los programadores, que no a la máquina, el colosal concepto del juego y la jugabilidad y emoción que conlleva pilotar uno de estos colosales aviones gobiernan sobre todo el conjunto. Entre los numerosos puntos a favor destacamos el elevado número de aviones ofertados y las tres vistas disponibles en cualquier momento del juego, una desde la cabina, otra desde la parte trasera del avión y una última desde el morro en la que vemos la parte trasera del avión. Las tres son realmente útiles y, sobre todo, jugables. Desde aquí os animo a que surquéis los problemáticos cielos de los años 40 sin temor alguno.

THE FLYING SCOPE



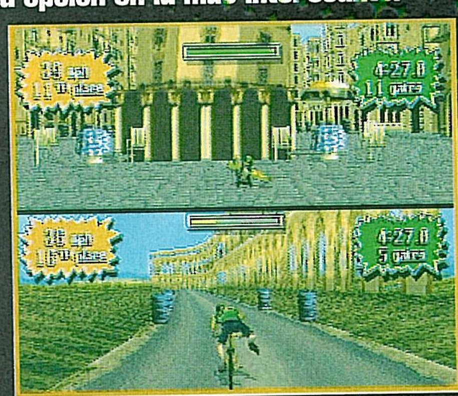



La pluma es
más poderosa
que la espada
y mucho más
rápida que tú
Mortus
SEGA
the GAME is NEVER Over.
COMIX ZONE!!!
COMIX ZONE
WACK!
MEGA DRIVE

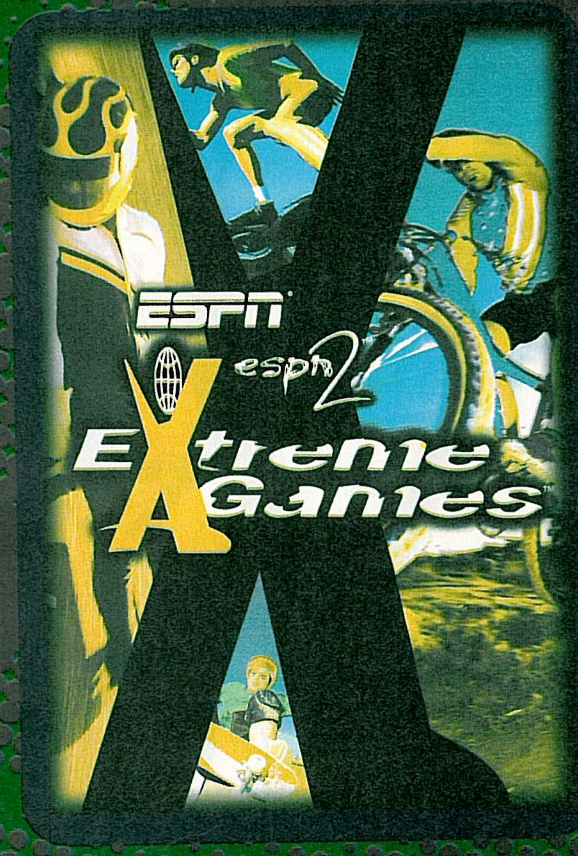
2 jugadores




Este modo, por su calidad, velocidad y su tremenda competitividad, es uno de los grandes alicientes del ESPN EXTREME GAMES. Los clásicos piques entre dos jugadores convierten a esta opción en la más interesante.

De vez cuando, los dioses se acuerdan de nosotros los mortales y nos brindan la oportunidad de ver hecho realidad uno de nuestros mayores sueños lúdicos.



El milagro en cuestión se llama **ESPN EXTREME GAMES** y aunque de momento este nombre no os diga gran cosa, dentro de poco tiempo puede ser una referencia obligada. Para poneros en antecedentes, ESPN es un canal norteamericano de pago y cuya programación está dedicada integramente a los deportes. Este canal ha apadrinado ya unos cuantos títulos deportivos -el más interesante el dedicado al mundo del beísbol- y ahora acaba de romper el molde con un juego basado en cuatro modalidades poco habituales en nuestras consolas. Programado por la propia compañía **Sony**, **ESPN EXTREME GAMES**, retoma el apasionante espíritu del mítico ROAD RASH con aquellas trepidantes carreras a través de diversos escenarios y donde sólo imperaba la ley del más fuerte. En **ESPN EXTREME GAMES** las motos han dejado su lugar en las carreteras a patines, mountain bikes, monopatines y a unas tablas similares a estos llamadas *luges* y que se pilo-

max











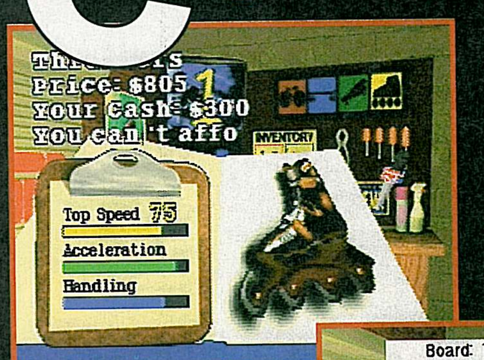

Ranking

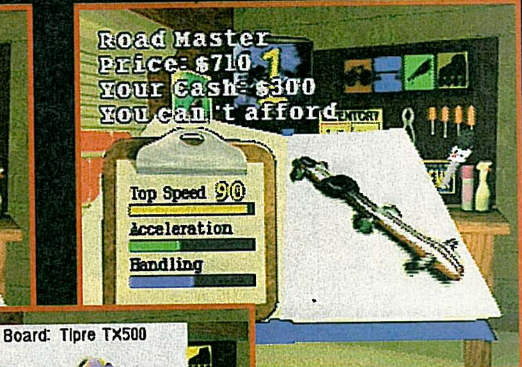
Nuestros objetivos fundamentales serán entrar entre los tres primeros en cada carrera y pasar por el mayor número de puertas posible. O sea, puntos y dinero.

tan casi como un trineo. El objetivo sigue siendo el mismo: clasificarse entre los tres primeros y acumular dinero para comprar mejores artefactos. El cambio en la locomoción, que en apariencia -y casi por lógica- debería suponer una importante pérdida de velocidad y emoción, no ha mermado ni un ápice su enloquecedora vertiginosidad ni su tremenda espectacularidad.

Lo primero que os asombrará en **ESPN EXTREME GAMES** es su extraordinaria calidad técnica. Los escenarios poseen una prodigiosa riqueza de motivos, gran variedad en el diseño de los recorridos, profusión de elementos móviles y una suavidad en el movimiento de pantalla desconocida hasta la fecha. Además de calidad, este programa cuenta con bastantes innova-

Catalogo

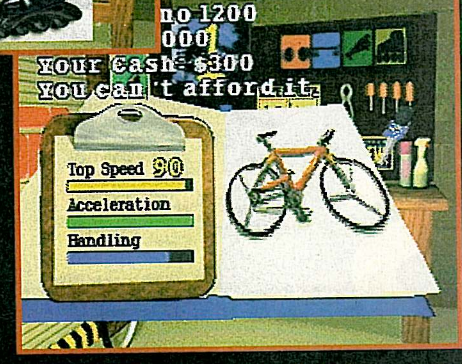






Con el dinero ganado en las pruebas tendremos la oportunidad de adquirir artefactos más veloces y manejables.





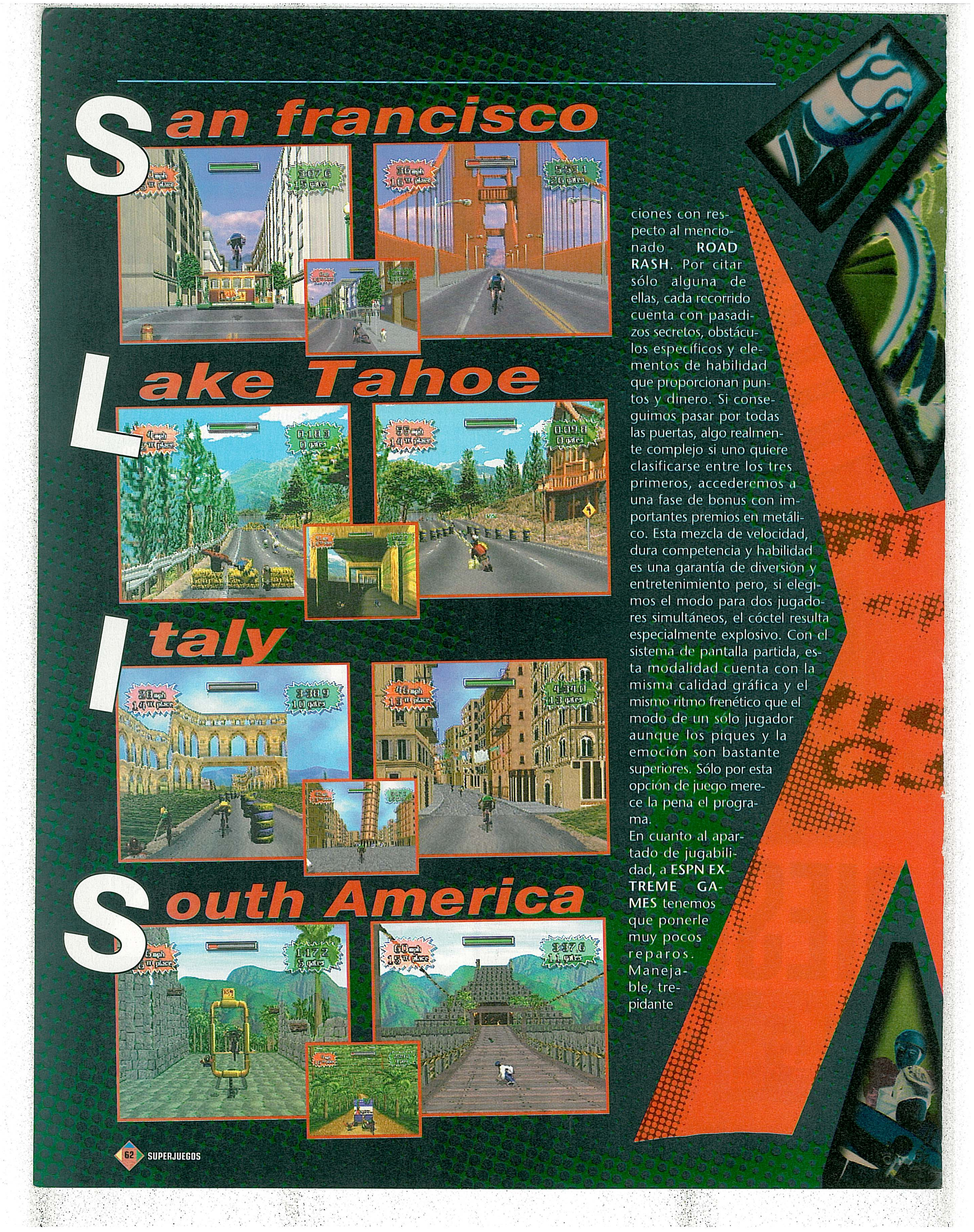
RIESGO







Personajes

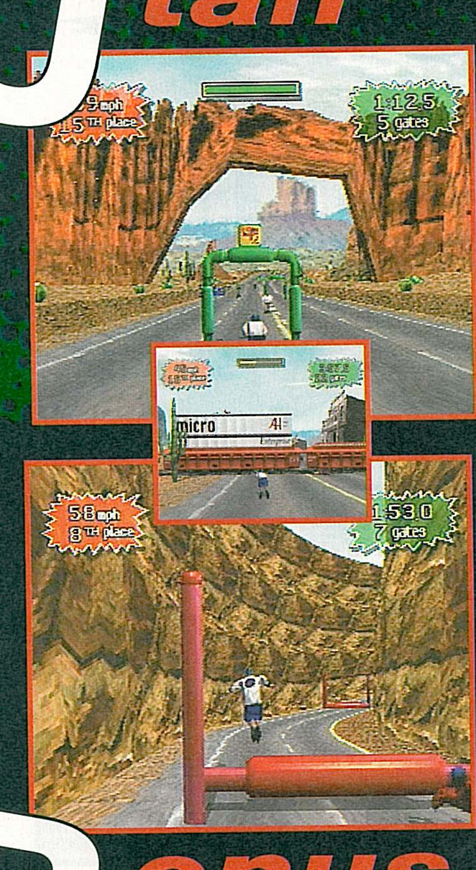


ciones con respecto al mencionado **ROAD RASH**. Por citar sólo alguna de ellas, cada recorrido cuenta con pasadizos secretos, obstáculos específicos y elementos de habilidad que proporcionan puntos y dinero. Si conseguimos pasar por todas las puertas, algo realmente complejo si uno quiere clasificarse entre los tres primeros, accederemos a una fase de bonus con importantes premios en metálico. Esta mezcla de velocidad, dura competencia y habilidad es una garantía de diversión y entretenimiento pero, si elegimos el modo para dos jugadores simultáneos, el cóctel resulta especialmente explosivo. Con el sistema de pantalla partida, esta modalidad cuenta con la misma calidad gráfica y el mismo ritmo frenético que el modo de un solo jugador aunque los piques y la emoción son bastante superiores. Sólo por esta opción de juego merece la pena el programa.

En cuanto al apartado de jugabilidad, a **ESPN EXTREME GAMES** tenemos que ponerle muy pocos reparos. Manejable, trepidante



Utah



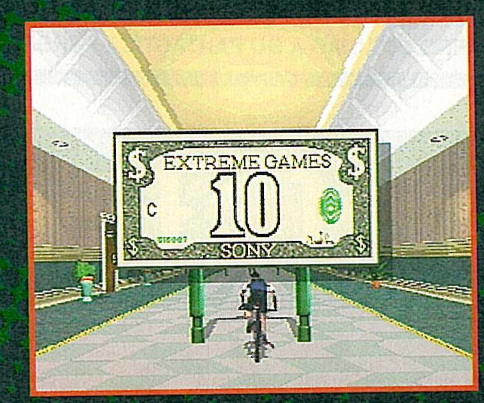
y adictivo, el programa posee todo lo necesario para satisfacer plenamente tanto al paladar más exquisito como a los no iniciados en la materia. Aunque cinco escenarios puedan parece una oferta discreta, los cambios que sufren los recorridos dependiendo del nivel de dificultad que escojamos, garantizarán nuestro interés por un largo periodo. Otros elementos a tener en cuenta en la longevidad del juego son las diferentes características de los corredores, ya que cada uno cuenta con su propia capacidad física y un nivel de pilotaje variable según el artefacto que escojamos. Para finalizar, sólo deciros que **ESPN EXTREME GAMES** cuenta, además, con una potente banda sonora al estilo *grunge*, tan de moda como un J.A.S.P. en la planta joven del Corte Inglés, y su perfecta réplica en una acertada elección de los *FX*.

En definitiva, un gran juego con detalles increíbles, gran calidad técnica y que nadie en su sano juicio debería perderse.

DE LUCAR.

Bonus

Para llegar a ella, deberemos atravesar todas las puertas del circuito. El premio: dinero y fama.





SONY	
SONY	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	5 RECORRIDOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

▲ Circuitos con un diseño espectacular y preciosista, con gran cantidad de detalles y uno de los movimientos de pantalla más suaves del género.



MUSICA

▲ Una banda sonora cañera al estilo «grunge» con mucha, mucha guitarra. Muy apropiada al juego.

▼ Volumen bastante bajo.

90

SONIDO FX

▲ Uno de los aspectos más logrados del programa. Abundante y espectacular repertorio de efectos sonoros que reproducen fielmente la realidad.



JUGABILIDAD

▲ Tan divertido, emocionante y jugable como ROAD RASH de 3DO. En dos jugadores simultáneos es tan rápido y espectacular como el modo individual.

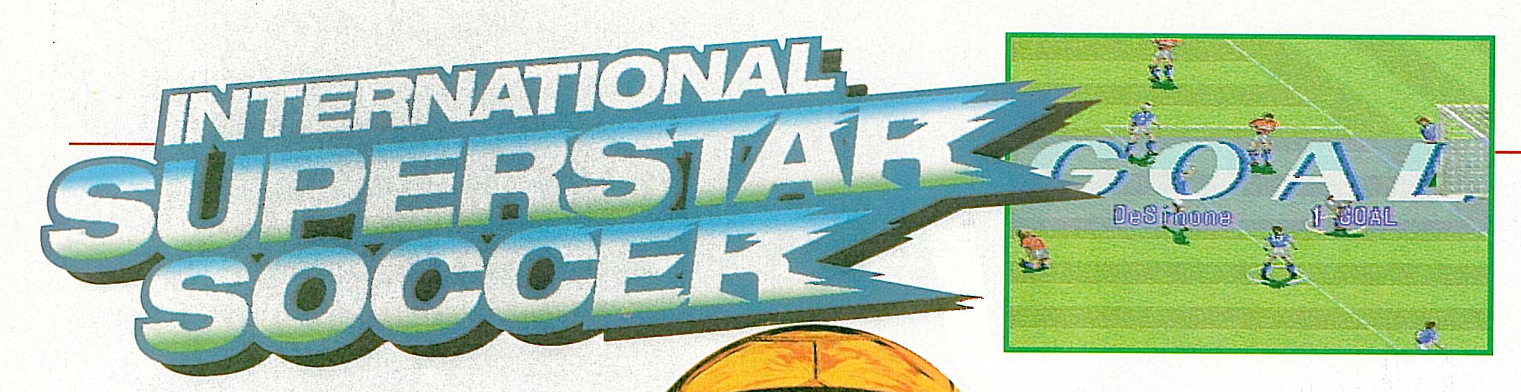


GLOBAL

93

Los amantes del fantástico ROAD RASH para 3DO tienen en ESPN EXTREME GAMES una excelente oportunidad de disfrutar con otra concepción del mismo tipo de juego.

Técnicamente perfecto, espectacular, trepidante y tremendamente divertido este es uno de los mejores juegos creados hasta la fecha para PlayStation de Sony.



DELUXE

LOS AMANTES DEL BUEN FUTBOL ENCONTRARON UNA AUTENTICA JOYA EN BRUTO CON LA PRIMERA PARTE DE ESTE TITULO. Y DECIMOS EN BRUTO PORQUE LAS MEJORAS QUE SE HAN INTRODUCIDO EN ESTA NUEVA ENTREGA SON EVIDENTES. SUS CUALIDADES LO CONVIERTEN EN UNO DE LOS CANDIDATOS MAS FIRMES PARA SER PROCLAMADO COMO EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL DEL AÑO. JUGABILIDAD, CALIDAD GRAFICA, ORIGINALIDAD, AMBIENTACION Y FANTASIA.

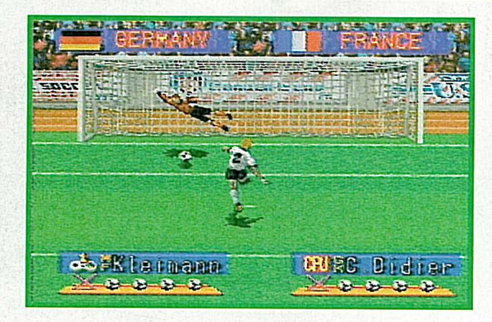
CAMBIOS




EN ISS DE LUXE CADA VEZ QUE REALICÉIS UN CAMBIO DURANTE EL PARTIDO, EL CUARTO ARBITRO DARA ENTRADA AL SUPLENTE. MIENTRAS SU COMPAÑERO SE RETIRA PODREIS VERLE CALENTAR EN LA BANDA PARA SU INCORPORACION.

Con INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER comenzó una nueva era en la simulación futbolística para los 16 *bits* de **Nintendo.** Este lanzamiento y SOCCER SHOOT-OUT, de **Capcom,** se convirtieron en los dos juegos punteros del género desbancando al resto de títulos. Pero ISS contenía una serie de ingredientes que le situaban por encima del cartucho de **Capcom.** Unos *sprites* mayores, la capacidad de correr y ejecutar regates variopintos y la posibilidad de levantar el balón para hacer sombreros al contrario eran algunas de las excelencias

PENALTIES


EN ESTA MODALIDAD NO HA HABIDO NINGUN CAMBIO. DE TODAS FORMAS, SIGUEN SIENDO DE LOS MAS ESPECTACULARES DENTRO DEL GENERO GRACIAS A SU FANTASTICA PERSPECTIVA FRONTAL.





ESCENARIOS







EN ESTA OCASION CONTAIS CON UN TOTAL DE DOCE SITUACIONES QUE REVIVEN PARTIDOS DE LA EUROCOPA Y DE LA COPA AMERICA ENTRE DIFERENTES SELECCIONES. LA PRIMERA PARTE SOLO TENIA NUEVE ESCENARIOS DIFERENTES.

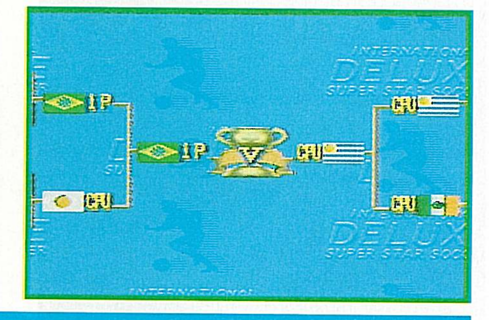
CAMPEONATO





LA ESTRUCTURA DEL CAMPEONATO SIGUE LAS MISMAS PAUTAS QUE SU PREDECESOR. TRAS DISPUTAR UNA LIGUILLA PRELIMINAR DEBEREIS JUGAR UNA SERIE DE ENCUENTROS ELIMINATORIOS HASTA ACCEDER A LA ANHELADA FINAL.





con las que nos deleitó este magnífico simulador. Sin embargo, los jugadores más exigentes se quejaban de que los equipos tuvieran las tácticas prefijadas, sin posibilidad de cambiarlas, opción que sí estaba incluida en SOCCER SHOOT-OUT. Con **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE** ya podéis editar la táctica de vuestra selección. Además se han mantenido las jugadas de estrategia, añadiendo otras nuevas como el marcaje hombre a hombre. En lo referente a las habilidades que los jugadores pueden desplegar en el campo, hemos encontrado unas cuantas innovaciones. Por ejemplo, la posibilidad de hacer la bicicleta emulando al mismísimo **Garrincha**, diferentes maneras de driblar al contrario ejecutando increíbles acrobacias con el esférico, empujar al contrario, lanzar tiros que, dependiendo de la intensidad con la que pulséis el botón, serán rasos o se perderán en las gradas del estadio, etc. Pero el cambio más notable ha sido añadir la opción de juego de hasta cuatro jugadores simultáneos. Podréis hacer

FALTAS



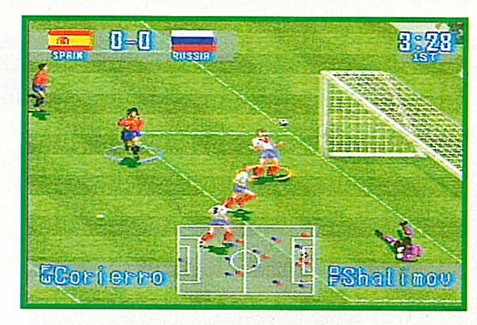


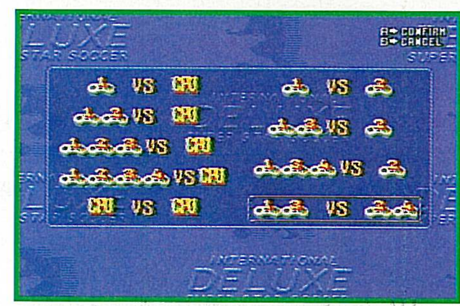




LA PRIMERA PARTE







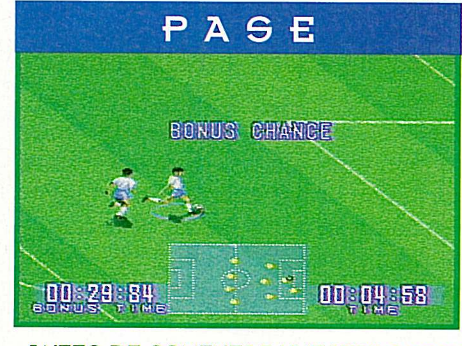
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER FUE UNA GRATA SORPRESA PARA LOS AMANTES DEL FUTBOL. SIN EMBARGO, LA SEGUNDA ENTREGA LA HA SUPERADO CON CRECES. CUATRO JUGADORES, PODER EDITAR TACTICAS Y NUEVOS MOVIMIENTOS PARA LOS JUGADORES LO AVALAN.

diferentes combinaciones para jugar dos personas contra la máquina, tres contra uno o un clásico dos contra dos. Como ocurrió con la primera parte, la conversión europea ha eliminado la *Battery Backup* que incluía el cartucho japonés. Así que os encontraréis con *passwords* interminables y la imposibilidad de editar el nombre de los jugadores, algo que siempre se agradece. En resumen, las mejoras que contiene esta segunda parte son importantes y mantienen a esta saga como la mejor dentro del panorama «futbolístico-consolero». Nadie ha sido capaz de superar su jugabilidad.

R. DREAMER

ENTRENAMIENTO

PASE



DEFENSA

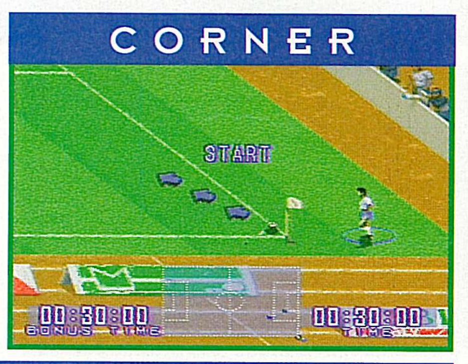


ANTES DE COMENZAR VUESTRA ANDADURA EN EL CIRCUITO INTERNACIONAL NO OS VENDRA NADA MAL PRACTICAR EL MANEJO DEL ESFERICO.

ATAQUE

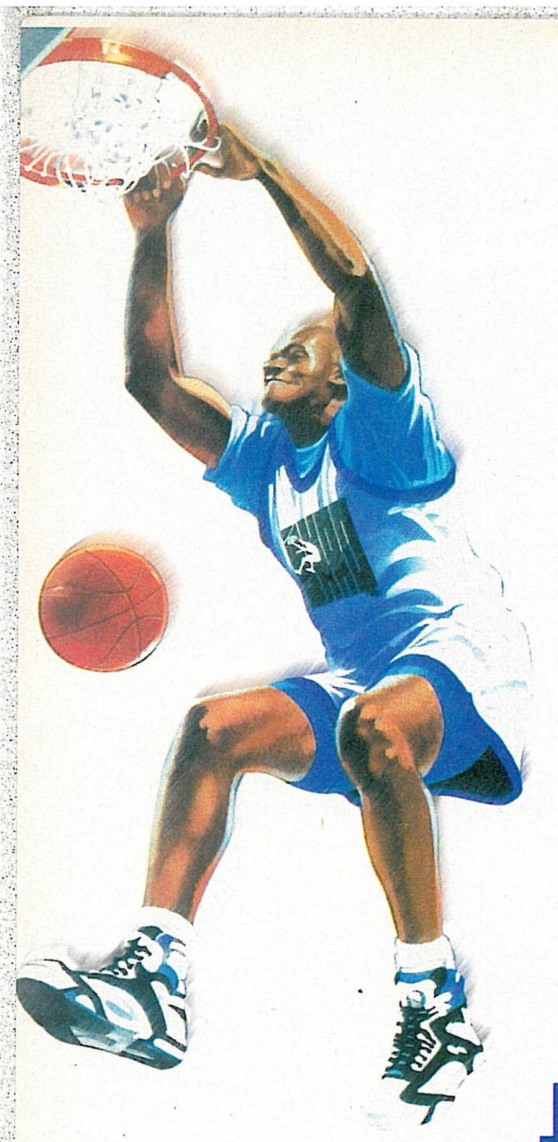


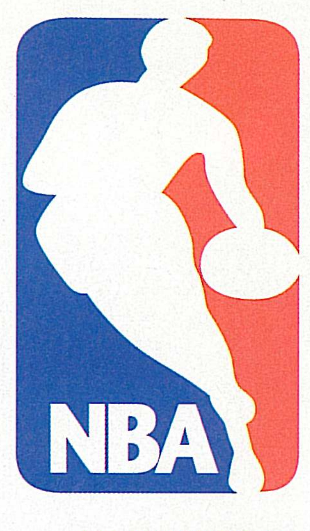
CORNER






2WO PLAYER HEAD-2-HEAD RACING
-0.5 -0.4 -0.3 -0.2 -0.1 G.0
FILE UNDER: ADRENALIN RUSH
WIPE'OUT"
W'O"
wipEout"
F3600 ANTI-GRAVITY RACING LEAGUE
Las carreras anti-gravedad son el deporte del futuro. Wipe Out es el juego del futuro.
Un thriller de carreras ultrarápidas con sorprendentes gráficos 3D. Ponte a los mandos de tu vehículo anti-grav, machaca los seis circuitos de vastas texturas mapeadas y haz que tus oponentes se traguen la nube de polvo que dejas tras de ti. Prepárate para Wipe Out, correras como una bala y mientras compites diviértete escuchando la increible banda sonora compuesta en exclusiva por: The Orbital, Chemical Brothers y Leftfield.
AURICOM RESEARCH team
ANASTASIA CHEROVESKI
ARIAL TETSUO
QIREX team
KEL SOLAAR
ARIAN TETSOU
AG SYSTEMS team
DAN-CHI CHANG
JOHN DEKKA
FEISAR team
LEROY JACKSON
SOPHIA DE LA RENTE
36K A-G RACING
W'O"
デザイナーズリパブリック
PlayStation
SONY Computer Entertainment, una división de SONY Electronic Publishing Spain, S.A.
c/Hernández de Tejada, 3 - 28027 Madrid.



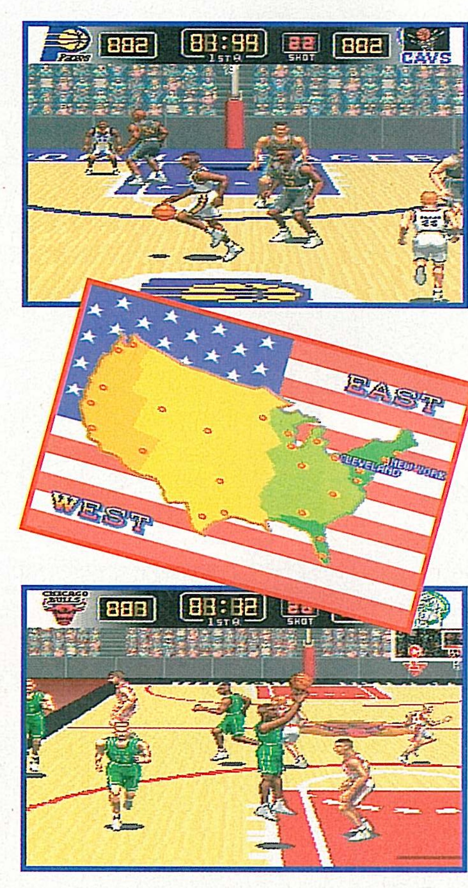


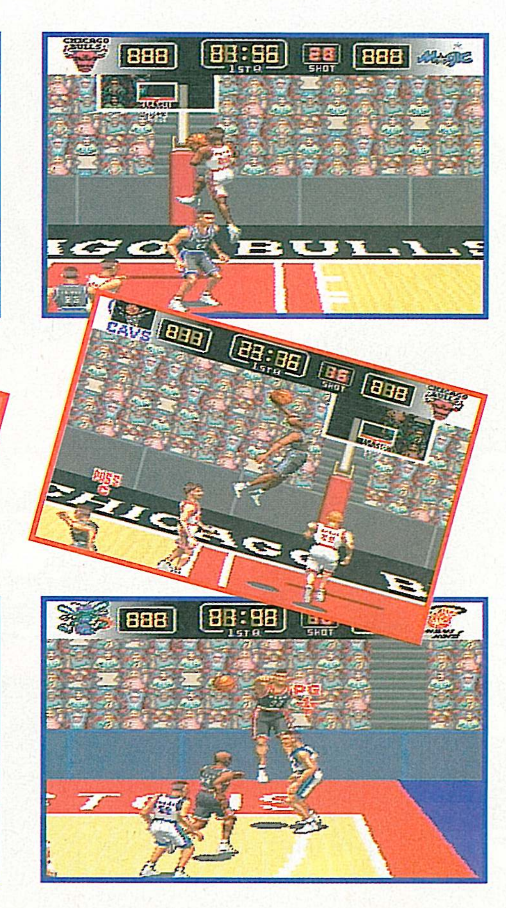
GIVE 'N GO

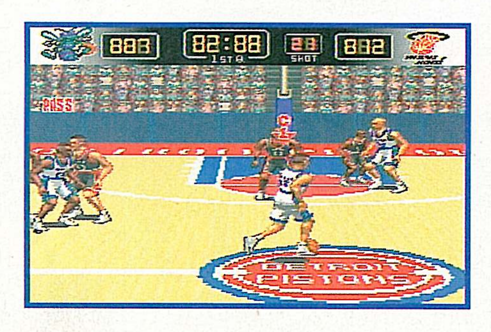
EN MUCHAS OCASIONES DOS JUEGOS DE SISTEMAS DIFERENTES GUARDAN TANTAS SIMILITUDES QUE NADIE PODRIA DECIR QUE PERTENECEN A PROGRAMADORES DISTINTOS. ESTE ES EL CASO DE NBA GIVE´N GO DE KONAMI PARA SNES Y SLAM´N JAM DE CRYSTAL DYNAMICS PARA 3DO.

FUERTES EMOCIONES

Si tuvieramos que destacar algunos de los aspectos más significativos de la compañía **Konami** en su larga trayectoria estos serían, sin duda, la alta calidad de sus programas y, sobre todo, la capacidad para no cometer dos veces el mismo error. Esta última característica es especialmente importante para ilustrar **NBA GIVE´N GO**. Tras el penoso espectáculo baloncestístico ofrecido en HYPERDUNK para *Mega Drive*, **Konami** endereza el rumbo. En esta ocasión la compañía nipona cambia de tercio y nos ofrece un potente programa mezcla de simulador y *arcade* con un tremendo pa-

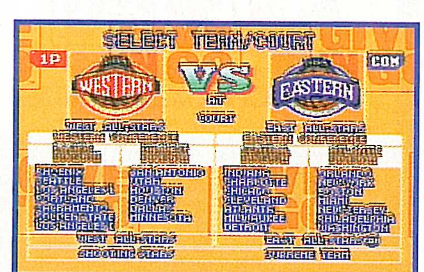














★ STARS ★

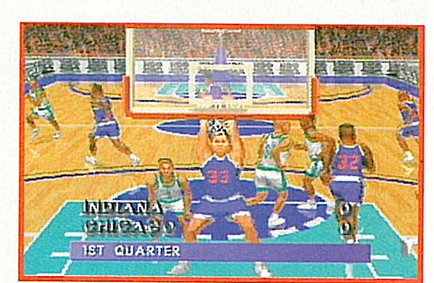




Todas las franquicias y casi todas las estrellas de la NBA estarán presentes en el nuevo juego de Konami.

Espectaculo, realismo y una gran jugabilidad hacen de NBA GIVE´N GO uno de los mejores juegos del género en SNES.







★ 'N JAM 95 ★

SALVANDO LAS LOGICAS DIFERENCIAS ENTRE AMBOS TITULOS, NBA GIVE´N GO GUARDA UN ASOMBROSO PARECIDO CON SLAM´N JAM 95 PARA 3DO.

recido con su recreativa RUN´N GUN o con el fantástico SLAM´N JAM para ***3DO***. Las exquisiteces técnicas de estos juegos han sido adaptadas a las características de ***SNES*** retomando la perspectiva desde el fondo utilizando *modo 7* en el suelo, efecto *zoom* para el seguimiento de la acción y *scaling* en los jugadores. Otros aspectos brillantes de **NBA GIVE´N GO** son las animaciones de los personajes y la excelente ambientación sonora y musical. También hay que recordar que este juego cuenta con la licencia oficial de la NBA y que, por lo tanto, están presentes casi todas las estrellas (**Jordan** y **Barkley** siguen ausentes) y todas franquicias del 95. Para los amantes de la curiosidades,













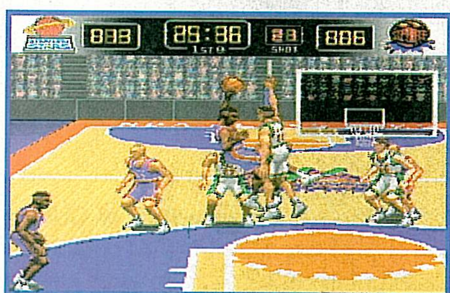
JUGADORES

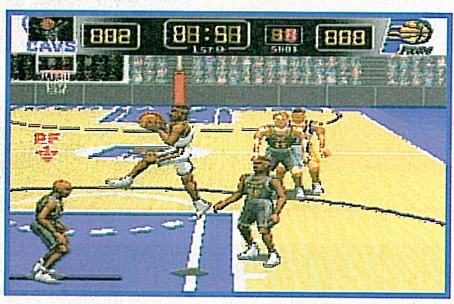


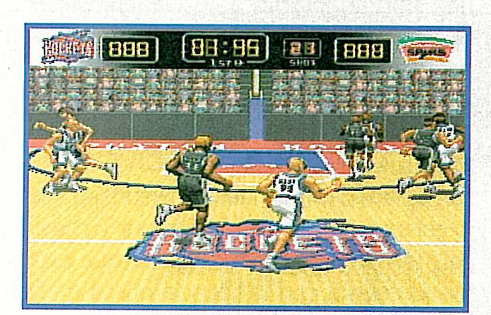
Cada jugador puede elegir los controles según su conveniencia.



Los passwords de este juego son más largos que una condena.







además de los típicos gritos y aplausos del público, se ha incluido la presencia de un dicharachero locutor que supera con creces al estridente **R. Trecet**.

Si hablamos de jugabilidad, **NBA GIVE´N GO** sólo tiene un pequeña pega: su escasa dificultad. En cualquiera de sus tres niveles resulta bastante sencillo ganar a la máquina que, defensivamente, no es nada del otro mundo. Como otros muchos programas deportivos, la gran diversión nos llegará de la mano de la opción para varios jugadores simultáneos en la que podremos competir hasta un total de 4 jugadores repartidos entre los dos equipos.

Como resumen a todo lo dicho, **NBA GIVE´N GO** es un intento valiente (y bastante logrado) de innovar los simuladores de baloncesto para 16 *bits*. **Konami** es la única que ha podido conseguirlo.

DE LUCAR



Abundantes aunque no excesivamente originales.



KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ TORNEOS
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 90
▲ Jugadores de gran tamaño y perfectamente animados.
▼ El scaling de los jugadores sufre algunos contratiempos.

MUSICA — 88
▲ Una música canera y entretenida, bien orquestada y que no molesta en ningún momento a nuestras evoluciones sobre la cancha.

SONIDO FX — 92
▲ Amplio repertorio de sonidos de campo, ambiente del graderío y una excelente locución por parte de un exaltado comentarista deportivo.

JUGABILIDAD — 85
▲ Divertido espectacular, con bastantes opciones y con un ritmo trepidante.
▼ La máquina es demasiado fácil de ganar.

GLOBAL — 90
Konami nos ofrece una excelente oportunidad de disfrutar del baloncesto espectáculo tal y como se concibió en su recreativa RUN N GUN o en el juego para 3DO SLAM N JAM. Los aficionados al basket y a los juegos con varios jugadores simultáneos deberán tenerlo en cuenta de cara a las próximas novidades. Bravo por Konami y que sigan en la brecha.


¡¡POR FAVOR, JUEGA CON ELLOS, QUE SI NO, EL GORDO ME COME!!.
GAME BOY
Astérix & OBELIX
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
INFOGRAMES
Astérix & OBELIX
Solero&Solero
Club Nintendo
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39 28046 Madrid
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44

RAYMAN

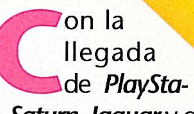
INTRO

un rayo de sol uoh! oh! oh!

Levantar el interés de los usuarios a partir de un título que no cuenta con licencias importantes o nombres famosos, es todo un reto que muy pocos llegan a conseguir. Ubi Soft, con su RAYMAN, lo está logrando gracias, sobre todo, al buen trabajo de un equipo de desarrollo que ha creado algo excepcional.



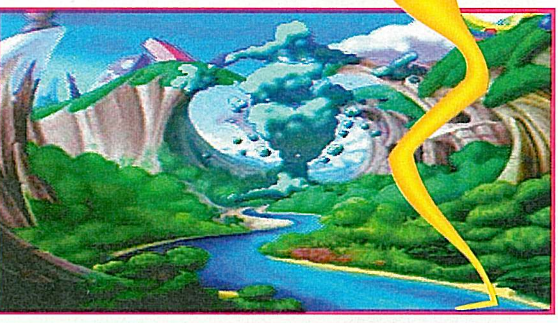


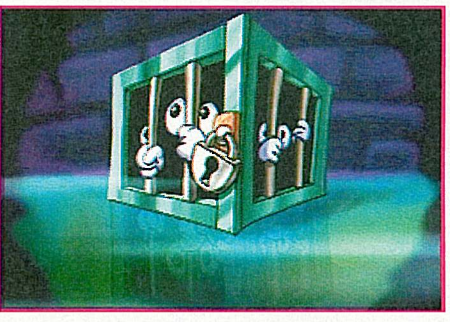


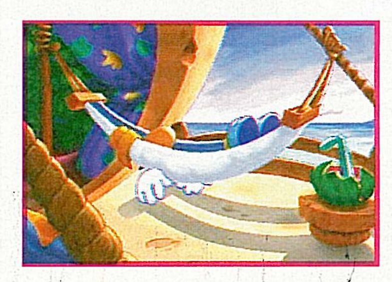
Con la llegada de *PlayStation, Saturn, Jaguar* y demás consolas, las publicaciones del sector de los videojuegos nos encontramos con un problema añadido a la hora de transmitir al usuario las verdaderas virtudes de éste o aquél juego. Si observáis detenidamente las distintas pantallas que acompañan este comentario, podréis comprobar que las diferencias gráficas entre esta versión y la de *Jaguar*, que comentamos el mes pasado, son prácticamente inexistentes. El por qué de todo esto radica en la desaparición de las tan traídas y llevadas paletas de color, que ahora han sido sustituidas por el uso del color real en la mayoría de las consolas. Por lo tanto, nos tememos muy mucho que, a partir de ahora, distintas versiones de un juego para cada consola serán aparentemente idénticas al contrario de lo que ocurre en la actualidad con plataformas como *Super Nintendo* y *Mega Drive*, entre las que aún se observan diferencias. Hasta que nuestras páginas sean capaces de representar movimiento o reproducir sonido, tendremos que valernos de la palabra para que os podáis hacer una idea de las verdaderas virtudes de una versión de un determinado juego.

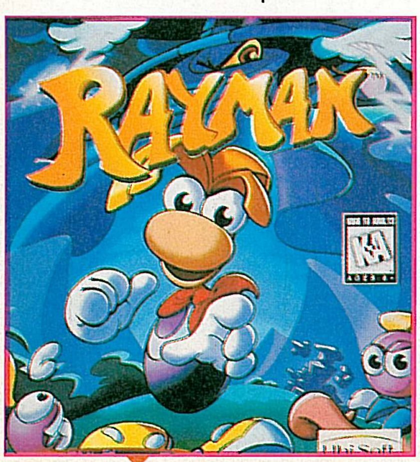
Sermones aparte, debemos admitir que existen ciertas diferencias importantes entre las distintas versiones de este juego que hasta ahora hemos tenido la oportunidad de visionar. Estas se centran principalmente en el aspecto sonoro, infinitamente superior en la adaptación que nos ocupa. Para comenzar, mencionar las magníficas melodías de todo el juego, que alcanzan un total de 45 diferentes, frente a las 25 de la version para *Jaguar*. A esto debemos añadir el que dichas partituras es-















En este primer nivel viviremos los primeros encuentros con el hada madrina, que nos proporcionará la habilidad de golpear con nuestro puño, así como la de encaramarnos a los salientes de las plataformas.

tén grabadas en el *CD* como *Audio CD*, con lo que la calidad de éstas se ve acrecentada considerablemente. En este apartado cabe reseñar la extraña ausencia de cinco melodías en la versión japonesa de este juego, en la que no es ni mucho menos la única diferencia con respecto a la adaptación para la ***Playstation*** Europea. A nivel de efectos de sonido, se han incluido unos 140 nuevos (en total unos 200), dotando al juego de una variedad casi inédita en es-



De Band Land nos sorprenderán sus excepcionales efectos de sonido, sobre todo cuando Ray Man se desplaza sobre los instrumentos de percusión. Un magnífico trabajo de los programadores en este aspecto.





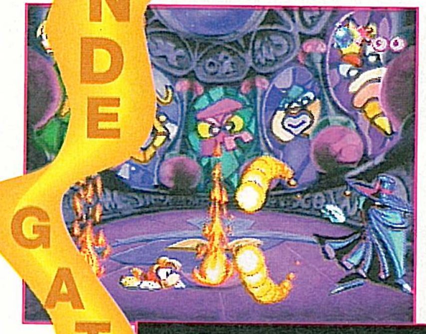
Las rocas que nos lanzan los secuaces de Mr. Stone serán, sin duda, el elemento que más quebraderos de cabeza nos proporcione en este nivel. Ante todo, hay que mantener la calma.

En la ciudad del dibujo nos encontraremos con una dificultad añadida: la dificultad de desplazarse por un terreno resbaladizo impregnado de tinta. En más de una ocasión nos precipitará contra nuestros enemigos.

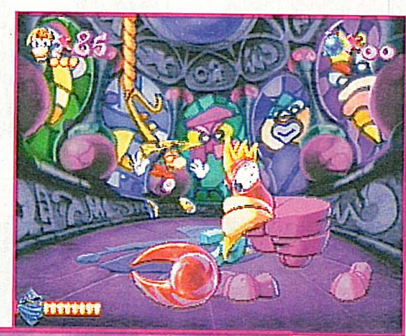
En este penúltimo nivel tendremos la posibilidad de observar los mejores fondos de todo el juego, aunque a cambio deberemos enfrentarnos a las pruebas más complicadas de superar de toda la aventura.



MONDE GATEAU



En las cuatro pantallas exteriores podemos observar a algunos de los enemigos finales del juego, mientras que









en las dos interiores, se advierten algunos de los peligros que hay antes de llegar hasta ellos. Un duro final.

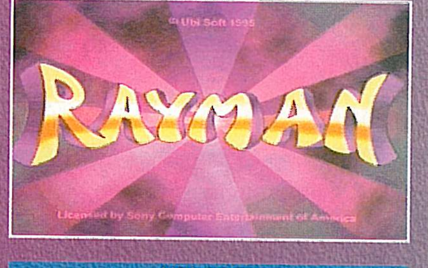


siderable mejora auditiva de este juego, ya que el sonido producido por cada uno de los instrumentos que aparecen en este nivel, ha sido sintetizado de una forma que podríamos calificar como genial. El resto, como podéis imaginar, se mantiene más o menos igual que en *Jaguar*, a excepción de un mayor número de planos de scroll (mejorando notablemente el efecto de profundidad) y un ligerísimo aumento en el tamaño de los distintos *sprites*.



Con todo, esta versión para *PlayStation* se limita a pulir todos aquellos pequeños defectos que se podían encontrar en *Jaguar* y que, dicho sea de paso, no eran muchos. Nos encontramos además con que no existen los bordes superior e inferior a los que tan acostumbrados estamos los usuarios Europeos, algo ciertamente inusual en las versiones *PAL* de los juegos. En definitiva, si la perfección existe, **RAYMAN** para *PlayStation* debe estar muy cerca de alcanzarla y, en lo que se refiere a juegos de plataformas, es sin duda el mejor programa que ha visitado las nuevas tecnologías. Animamos a **Ubi Soft** a que siga en esta línea en futuros juegos.

J.C. MAYERICK



UBI SOFT
UBI SOFT
MEGAS ◆ CD
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 68
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ MEMORY CARD

GRAFICOS 95

▲ Se ha conseguido mejorar los fondos, con nuevos planos de scroll.

▲ El sprite protagonista es algo mayor que en Jaguar.

MUSICA 92



▲ Son las mejores músicas que hemos escuchado en mucho tiempo.

▲ Un total de 40 melodías diferentes. Simplemente increíble.

SONIDO FX 90



▲ Es otro de los aspectos destacados, con más de 200 efectos distintos.

▲ Mención especial para el sonido de los intrumentos en la fase Band Land.

JUGABILIDAD 93

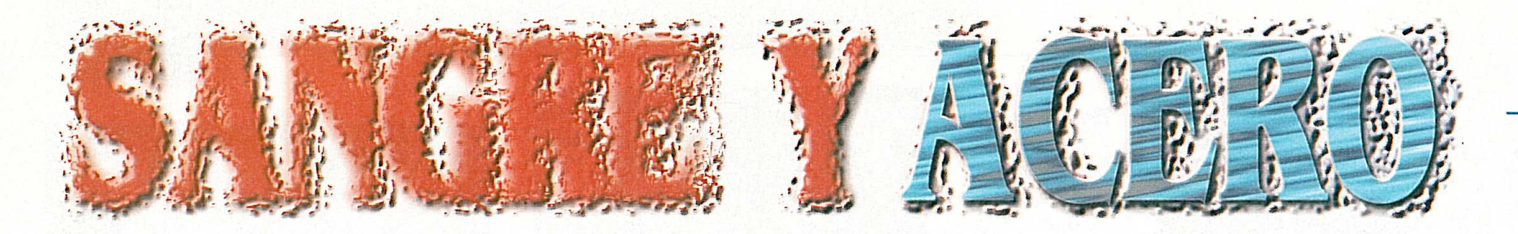


▲ Al igual que en el resto de versiones, su mapeado es ciertamente extenso.

▼ El único posible fallo, a modo de anécdota, es su excesiva dificultad.

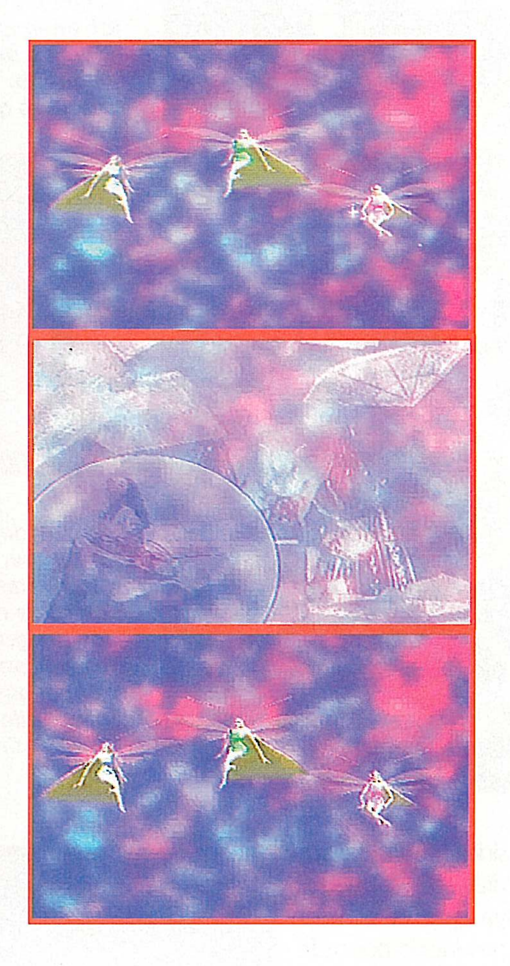
GLOBAL 94

Ante la avalancha de juegos tridimensionales que se avecinan para PlayStaion, no hay mejor alternativa que este RAYMAN, un excepcional juego de plataformas que nos dejará con la boca abierta. Da igual que intentemos buscarle defectos. Ni las músicas, ni los gráficos ni las animaciones son mejorables. Tan sólo se debía haber disminuido la dificultad.









En un reino lejano, una bellísima princesa ha sido hechizada por el Dragón Tibetano Yusterg. Poseedor de una mala uva legendaria, este dragón se ha propuesto que la bella princesita limpie y abrillante su cueva durante el resto de sus días. Solo tú, aprovechando tu condición de Caballero Tupperware Diplomado CEAC, puedes rescatarla. Pero piensatelo bien...es posible que la princesa este más interesada por el lote de cachivaches de cocina que por tu escultural planta de caballero.













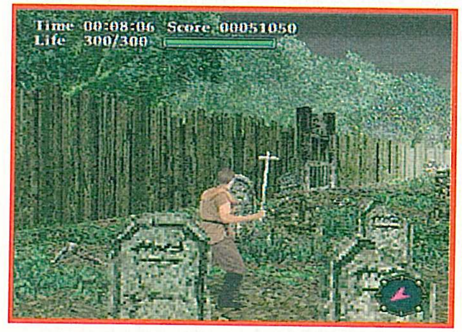
Andando por los Campos del Señor, uno puede encontrarse con las cosas más sorprendentes e inesperadas. Babosas asesinas, árboles caníbales, Jefes de Arte, enanos agresivos...todo tiene su lugar en este fantástico mundo de ilusión y misterio llamado VIRTUAL HYDLIDE.

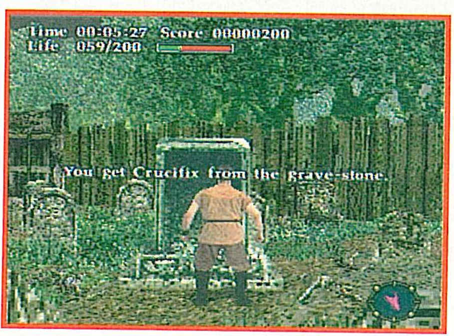




GRAVEYARD







En este cementerio te espera tu primera misión: encontrar el Crucifijo Mágico. Con él lograrás que èl vampiro vuelva al polvo del que nació. Buscad entre las tumbas, hallaréis otros interesantes objetos.



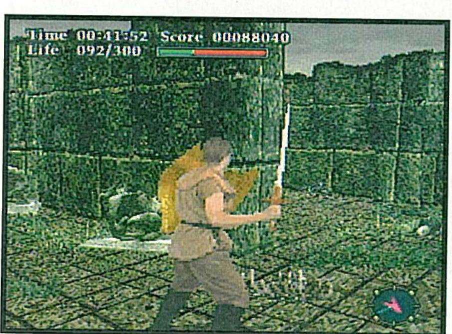


RUINS



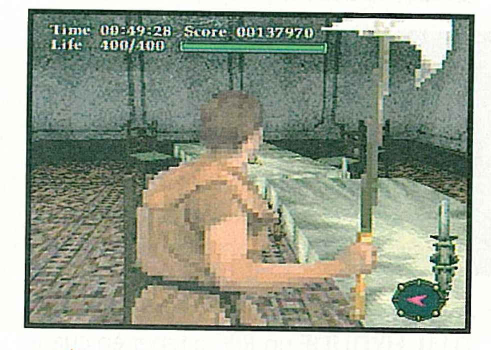






Más mortal que el Laberinto del Rey Minos de Creta. Entre esta maraña de muros te esperan las criaturas más salvajes y crueles, el peligro acecha en cada esquina y las trampas son constantes.

Aunque aquí no nos suene mucho, **T&E Soft** es una compañía de un cierto prestigio allá por tierras niponas. Su renombre se debe principalmente a dos títulos: **PEBBLE BEACH GOLF** y **HYDLIDE**, un *RPG* de notable éxito que también tuvo su versión para ***MSX, Master System*** y en el 92 para ***Mega Drive***. Esta última versión, que apareció en nuestro país casi de rebote, pasó completamente desapercibida por la simpleza de sus gráficos y sin que nadie se percatara de su extraordinaria complejidad y de algunos de sus buenos detalles. Por citar el más destacable de todos, este fue el primer juego en el que la acción transcurría en tiempo real, o sea, que si nos pasábamos un día entero jugando anochecía en el juego. Tras un largo y azaroso periplo, **VIRTUAL HYDLIDE** llega a ***Saturn*** (la coletilla *Virtual* o *Virtua* parece algo de lo más recurrido en 32 *bits*). En esta gran producción sólo encontraremos un fallo: la excesiva brusquedad de la rutina del movimiento. Esto podría





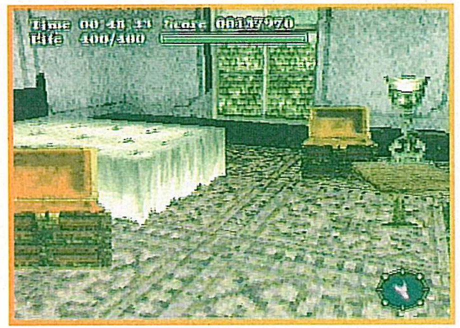
TRIAL DUNGEON



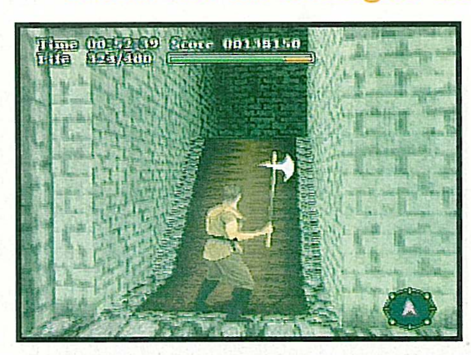


En medio de la solitaria pradera encontrarás cuatro rocas. Si te situas en medio de éstas, por arte de magia una plataforma descenderá hasta las profundidades de una cueva fantasma.

VAMPIRE'S MANSION



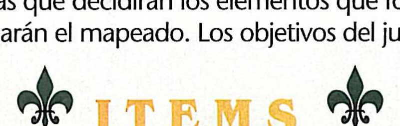

Draculín, Draculón te espera en esta mansión. Si tienes paciencia y utilizas bien tu ciencia hallarás pasadizos, pero antes deberás acabar con tus enemigos, unos seres bastante escurridizos.



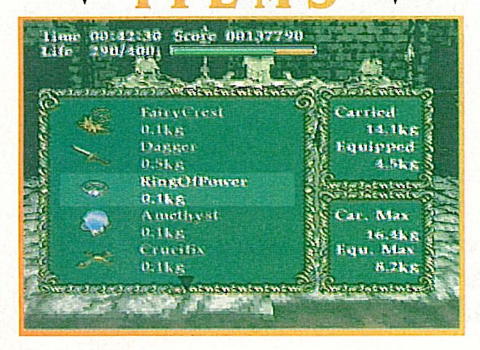

estar debido a que este CD maneja una gran cantidad de gráficos simultáneos, que además son bastante complejos. Aunque no sea más que un *RPG*, este juego contiene algunos conceptos completamente novedosos y revolucionarios. Para empezar no existe un decorado fijo, es decir, que cada vez que iniciemos una partida, tendremos la opción de crear el mundo en el que transcurrirá la aventura. Esto ocurre de dos modos: en el primero será aleatorio y en el segundo crearemos el decorado introduciendo las letras que decidirán los elementos que formarán el mapeado. Los objetivos del juego son siempre los mismos, pese a que los escenarios sean completamente distintos. Los gráficos son espectaculares como pocos, y el detalle utilizado en los decorados es soberbio. La mayor virtud del juego está en la multitud de elementos que hacen creíble la atmósfera. Armas malditas que no permiten que las soltemos una vez empuñadas, el peso de los objetos, las magias, la inteligencia de los enemigos y otros detalles, hacen de **VIRTUAL HYDLIDE** un *RPG* a tener en cuenta por todos los usuarios de ***Saturn.***



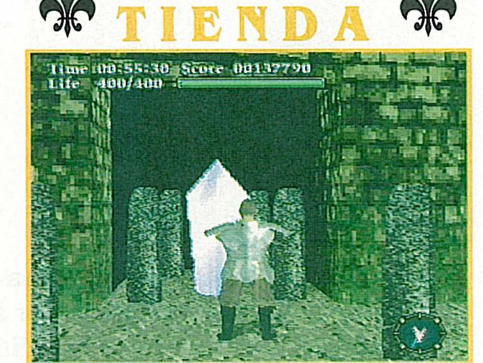
THE PUNISHER

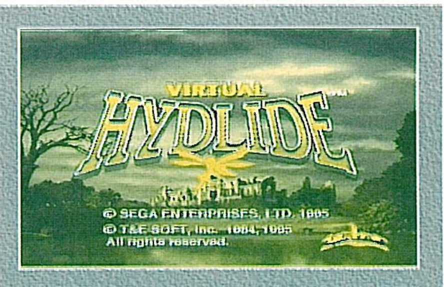


ITEMS



TIENDA





SEGA
T&E SOFT
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS — 89
▲ Detallados, brillantes y muy variados.
▼ Los enemigos están muy poco definidos y el movimiento es brusco.

MUSICA — 91
▲ Banda sonora épica para un videojuego de proporciones épicas.
▲ La música de la presentación es simplemente soberbia.

SONIDO FX — 79
▲ Sonidos y digitalizaciones de calidad como para parar un tren.
▼ Son muy poco variados y de una calidad bastante deficiente.



JUGABILIDAD — 84
▲ Los atributos, opciones y situaciones le hacen ser uno de los RPG más completos hasta la fecha .
▼ El movimiento enturbia un poco el resultado.

GLOBAL — 86



Partiendo de un concepto absolutamente brillante y excepcional, VIRTUAL HYDLIDE se queda a medio camino de ser uno de los mejores RPG de todos los tiempos debido a su brusco scroll. Es una auténtica pena que las rutinas empleadas no estén a la altura de las prestaciones de Sega Saturn. En cualquier caso un intento valiente y esperanzador.

¡Lo bueno es ahora mejor!

En la versión 96 la simulación de fútbol favorita del mundo recibe un tratamiento de última generación; las versiones de 32 bits incluyen la revolucionaria tecnología Virtual Stadium™, que permite visualizar la acción desde cualquier ángulo. Tanto la versión de 32 bits como la de 16 bits muestran jugadores renderizados con Silicon Graphics y creados con la tecnología EA SPORTS™ MotionDesign™, que proporciona unos movimientos increíblemente realistas y una experiencia de juego tan intensa que el usuario no se creerá que no es real. La inclusión de 12 ligas internacionales, con más de 3.500 jugadores reales con 17 niveles diferentes de habilidad, supone que todos pueden jugar con su equipo favorito e incluso crear el mejor equipo del mundo con la opción de personalización de equipo. La jugabilidad también ha mejorado con la incorporación de voleas a media altura, pases especiales y toques suaves de desvío. Todo esto ofrece unas posibilidades de juego imposibles de alcanzar por ningún otro producto. **Ha cambiado el mismísimo juego: es FIFA 96.**





TRADUCIDO AL CASTELLANO

Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™, SEGA Saturn™** y **SONY PlayStation™**

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/



if it's in the GAME, it's in the GAME

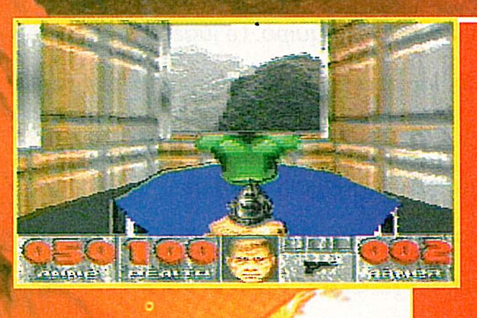
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



Aunque a más de uno la frase les pueda sonar a puro tópico, con la llegada del mítico DOOM a SNES, estamos ante uno de los acontecimientos más esperados e importantes de este ajetreado año 1995.

No es ninguna exageración afirmar que el aterrizaje de DOOM en *SNES* supone un verdadero hito histórico para los usuarios de consolas. Hasta la fecha, si uno quería disfrutar del programa de ID Software tenía muy pocas opciones entre las que elegir, y ninguna de ellas pasaba por los 16 *bits*, los soportes más extendidos dentro del mercado. La versión para *MD 32X* o la de *Jaguar* nos acercaron un poquito más a esa posibilidad pero, al fin y al cabo, nos obligaba a un fuerte desembolso al tener que adquirir el sistema y el cartucho. Ese detalle es, entre otras poderosas razones que más tarde expondremos, lo que hacen de DOOM para *SNES*, la versión más universal y asequible de todas las existentes. El inconveniente fundamental que planteaba la conversión de este programa a *SNES* estaba relacionado con la capacidad técnica de dicho sistema para mover (a una velocidad razonable y sin ralentizaciones ni tirones en las rotaciones) escenarios de grandes dimensiones y con elevada riqueza de detalles. Para solucionar este contratiempo los programadores de Williams optaron por emplear a fondo el potente *chip FX2*, reducir el tamaño de pantalla y eliminar las textu-



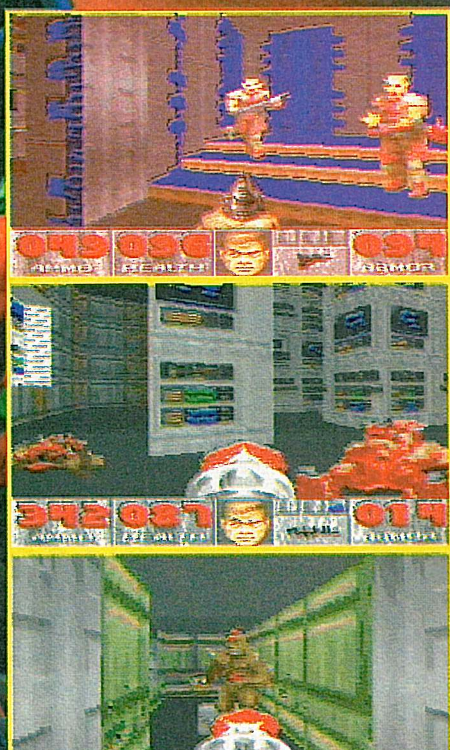
ITEMS











TERROR PA

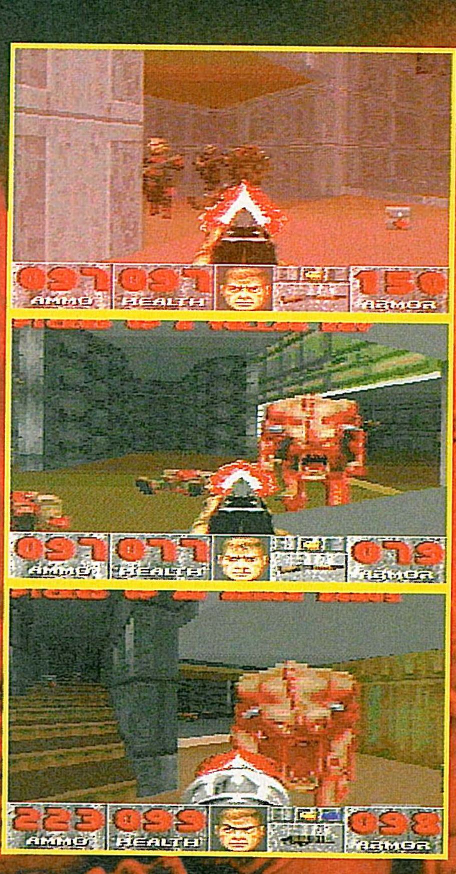
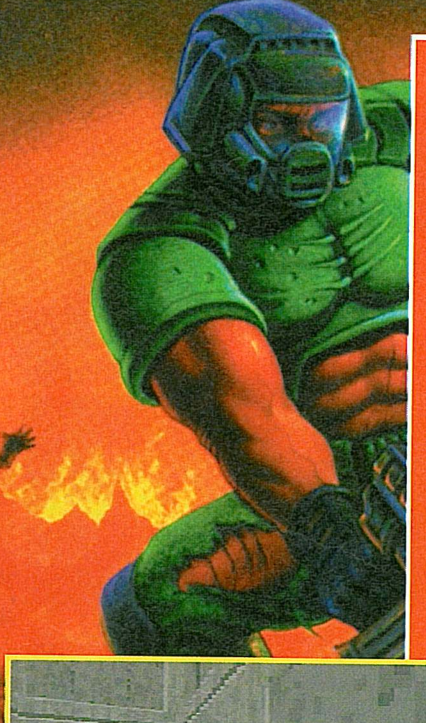




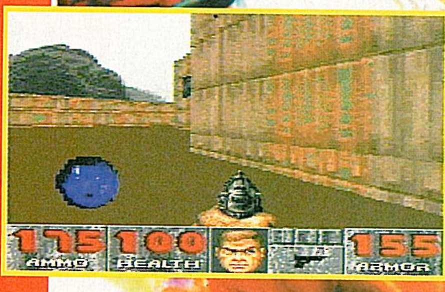



ras en suelos y techos. Con estas tres medidas han logrado una velocidad y un movimiento de pantalla casi tan bueno como los de la versión de *MD 32X*, aunque gráficamente sigue siendo un tanto inferior a cualquiera de las existentes. El *scaling* de objetos, paredes y personajes, fundamentales en este programa, es uno de los apartados más logrados y sorprendentes del cartucho. En cuanto a manejabilidad, pese a que en este DOOM todos los botones del *pad* tienen alguna función, resulta muy controlable tras una o dos partidas, y sólo sufriremos algún que otro pequeño tropiezo. Al igual que en la primera entrega de *PC*, el juego está dividido en tres gigantescos mundos entre los que se reparten los 27 niveles. En este monstruoso universo de laberintos y trampas también podremos disfrutar de todos los *items*, armas y enemigos presentes en el primer DOOM. Si elegimos los dos grados más altos de dificultad (entre los cinco posibles) tendremos la oportunidad de acceder de un modo directo a cualquiera de los tres mundos. Con esta pequeña ayuda más de uno se estará frotando las manos, pero podemos aseguraros que los dos últimos niveles de dificultad pueden helarle la sonrisa a cualquiera.

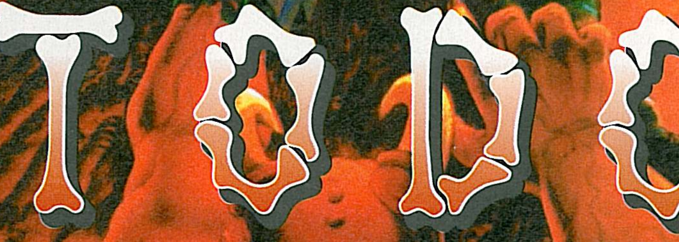
Entre los aspectos más destacables de esta entrega para *SNES* está su banda sonora. El conjunto

ITEMS

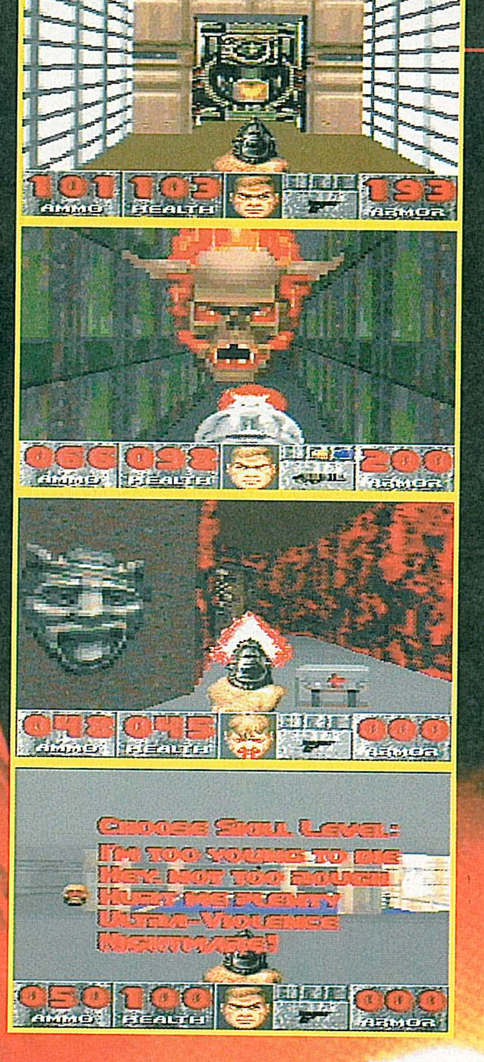








RA TODOS







Al final de cada nivel podremos observar unas estadísticas de nuestra actuación.



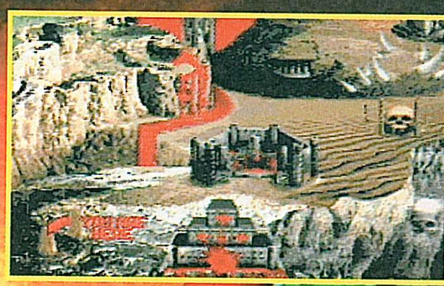


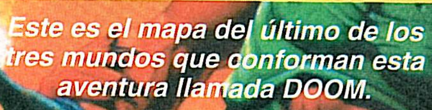


Pausando el juego durante la partida accederemos al menu de opciones.





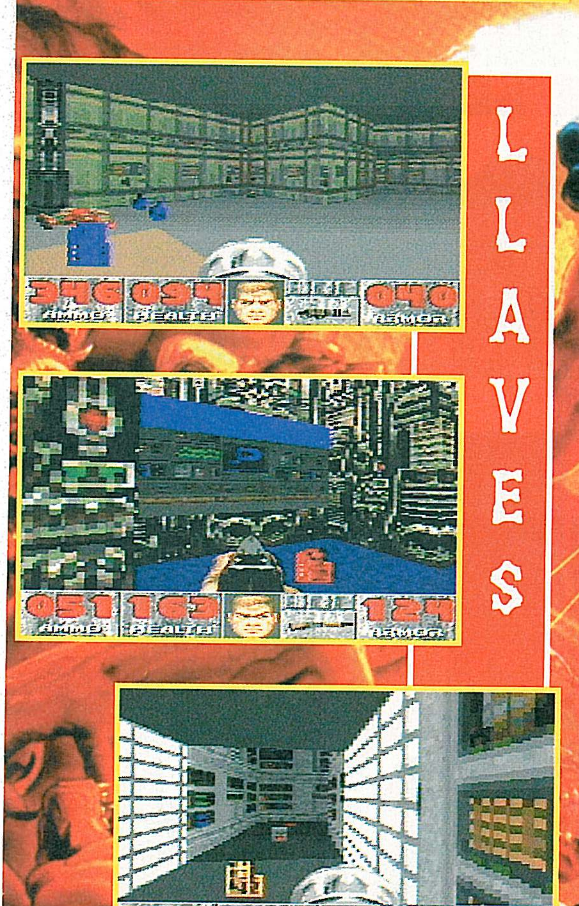




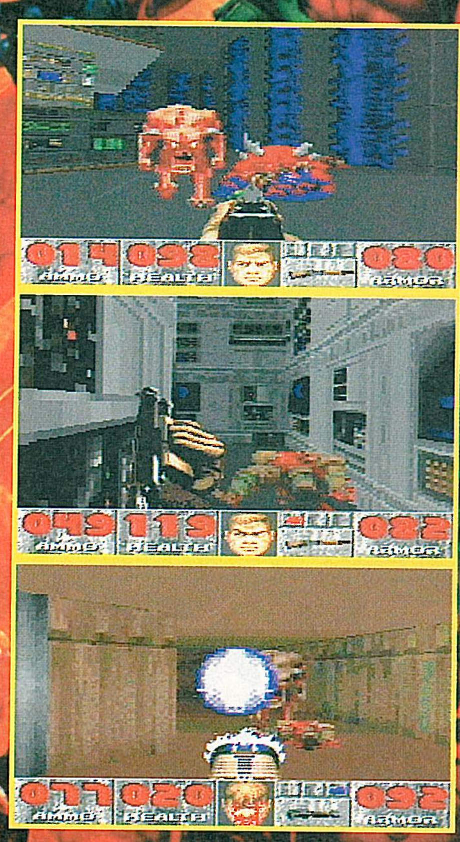
Este es el mapa del último de los tres mundos que conforman esta aventura llamada DOOM.

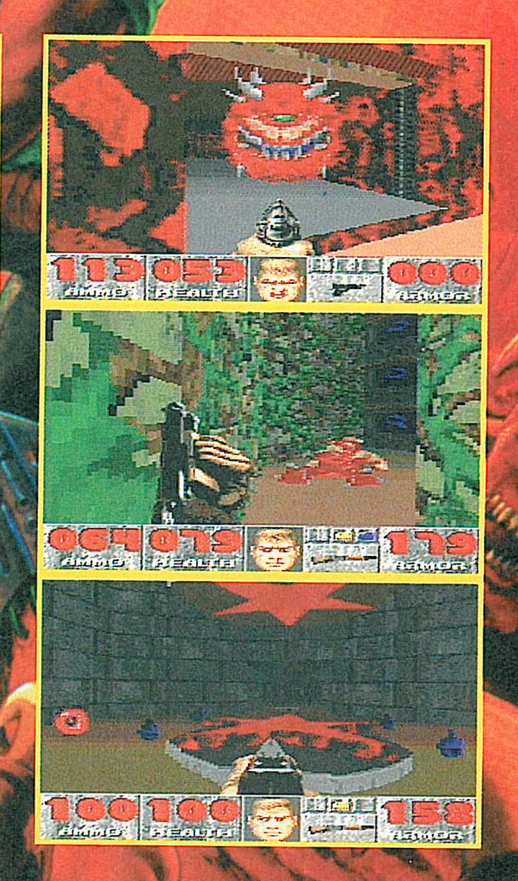


En este sangriento paseo por el infierno, la muerte puede sorprendernos a cada paso.



LLAVES







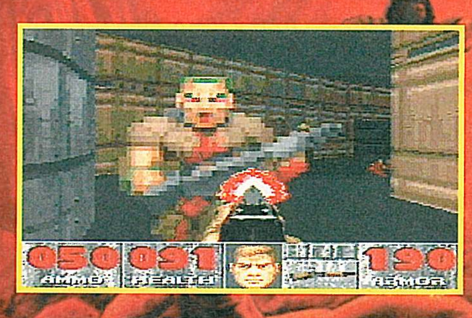


de melodías tradicionales ha sido remozado y exquisitamente orquestado y se puede decir, sin temor a equivocarse, que es la mejor ambientación musical con la que ha contado el programa de ID Software. Si buena es la banda sonora, no lo es menos el acompañamiento FX elegido para potenciar, aún más si cabe, esa tensa atmósfera de terror llamada DOOM. Gritos, jadeos, gruñidos, disparos y todo el extenso repertorio de sonidos presentes en la versión de *PC*, se funden para regalarnos una de las mejores y más tétricas ambientaciones de la historia de la programación en *SNES*.

Como resumen a todo lo dicho, DOOM para *SNES* es una excelente conversión del mítico programa de ID Software y, para el gran público, la primera oportunidad real de disfrutar de este título en consolas. Si alguien quiere conocer los motivos de la grandeza y renombre de este juego, nunca lo tuvo más fácil.

DE LUCAR





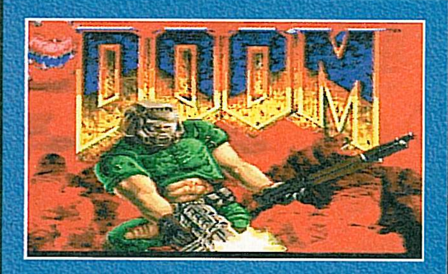


LLaves, resortes, pasadizos secretos y otras mil incognitas nos obligarán a inspeccionar cada rincón de los escenarios.



Para poder disfrutar de DOOM en SNES ha sido necesario reducir el tamaño de pantalla. De todos modos el cerco no es muy grande.





WILLIAMS	
WILLIAMS	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	27
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

G R A F I C O S



▲ Perfecta recreación del universo en 3D de DOOM.

▼ Se han eliminado las texturas de suelos y techos, y el tamaño de pantalla es menor.

M U S I C A



▲ La más espectacular y excitante ambientación musical de toda la historia de este programa. Sonido impecable y orquestación excepcional.

S O N I D O F X



▲ Todo el amplio y espectacular repertorio de efectos sonoros conocidos en anteriores versiones. Terrorífico.

J U G A B I L I D A D



▲ La diversión que sólo puede aportar uno de los juegos más emocionantes y salvajes de todos los tiempos. Un clásico absolutamente imprescindible.

GLOBAL

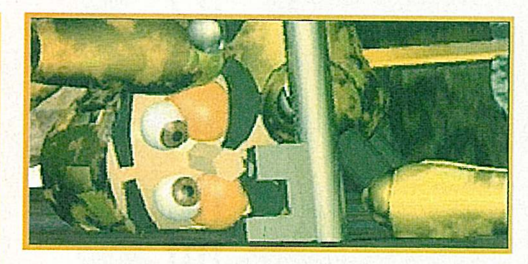
92

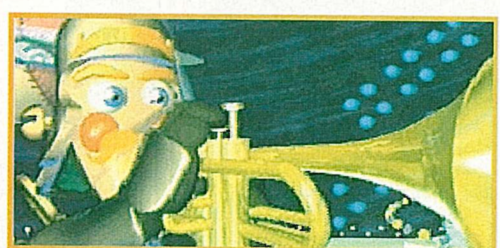
El esfuerzo y dedicación de Williams han merecido plenamente la pena y, desde hoy, SNES puede presumir de contar con un verdadero y completísimo DOOM. Las dificultades que planteaba este proyecto han sido hábilmente superadas y el resultado sobrepasa todas las expectativas. Para aquellos que supieron tener paciencia, la espera tiene un justo premio.



¡BESAME MU

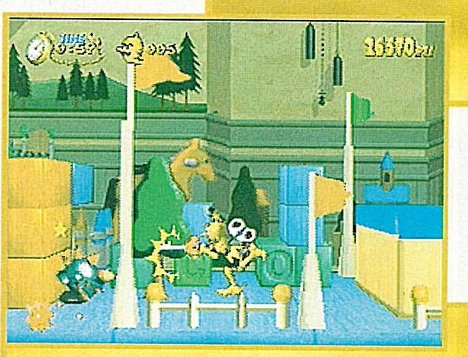
Después de derrotar a la Televisión asesina, el caballero Tongara de Pepperochau y sus amigos se disponen a despertar a Chelsea de su largo sueño. De pronto un terrible estruendo inunda la habitación, y un gigantesco robot se abalanza sobre todos. En pleno desconcierto, un grupo de murciélagos vuelve a raptar a la chica. Llegó la hora de rescatar a Chelsea (otra vez).







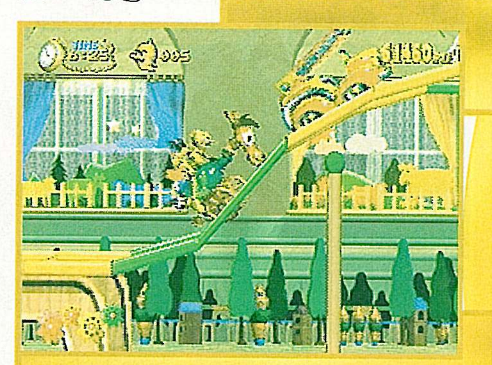
EL CUARTO DE JUEGOS





Siguiendo la pista de Chelsea, nuestro amigo Tongara se encuentra en el cuarto de juegos de los niños. Allí le esperan los primeros juguetes desquiciados con cara de pocos amigos.

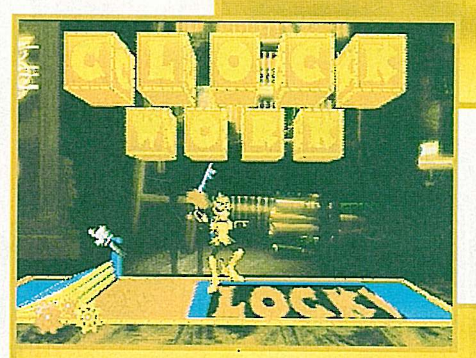
A CABALLO REGALADO...





A lomos de su caballo Barobaro, nuestro caballero deberá atravesar los más complicados laberintos, recorriendo las vías del tren y las aguas de la bañera. Una advertencia...¡cuidado con las Truchas Gigantes!

SOLTIAN ROULETTE





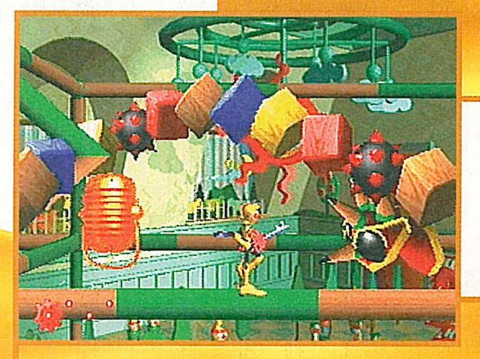
El mejor modo para recuperar las vidas perdidas es, sin duda, la ruleta de Soltian. Este sensual frasco de perfume está loquito por los huesos de Tongara, así no es de extrañar que le obsequie con tantas vidas.

¡ÑECA!

SATURN



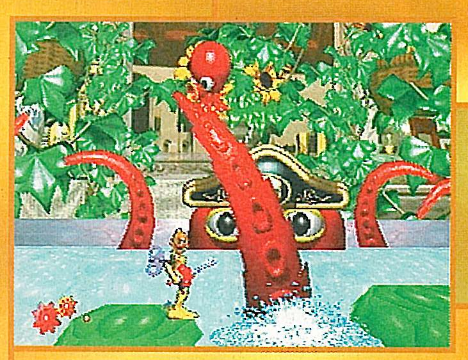
TWIST SNAKE





Esta juguetona serpiente tiene entre sus aficiones el canto, y está ensayando continuamente para el Karaoke de Tele 5. No es muy problemática, ya que está más pendiente del micrófono que de nosotros.

PULPO A LA GALLEGA

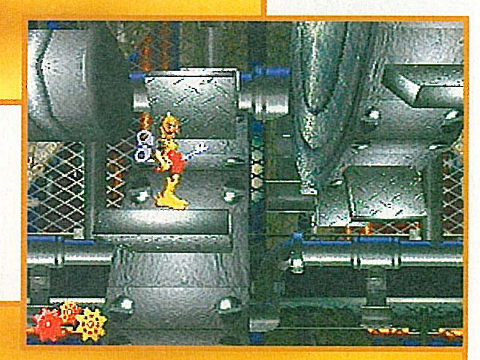




A los seguidores de la saga Parodius les resultará familiar este pulpo descendiente de piratas. Su única arma son unos chipirones que oculta en los tentáculos.

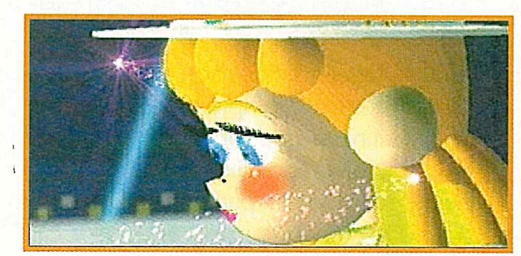
LA TORRE DEL RELOJ

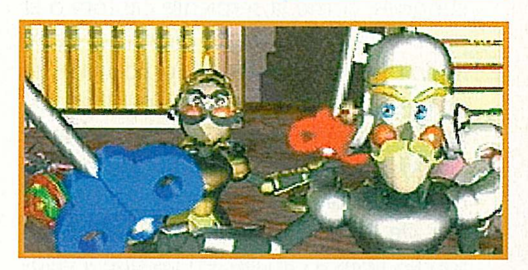


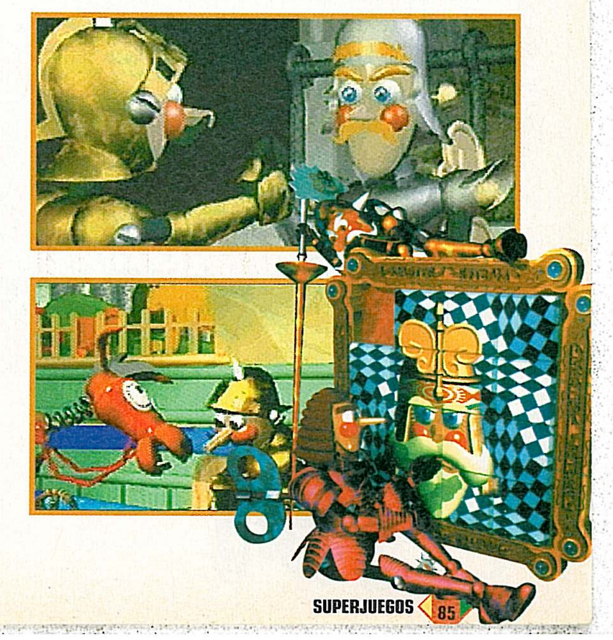


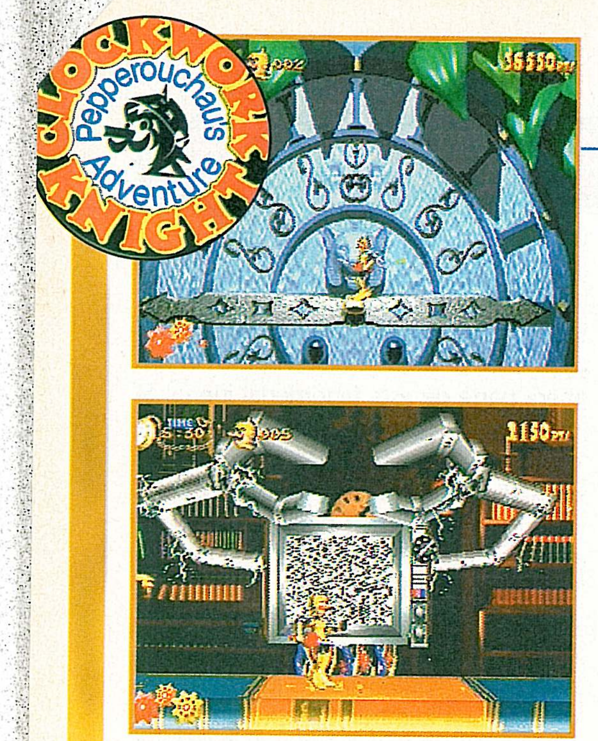
El reloj del comedor puede resultar un mundo cuando sólo se mide unos centímetros. Gigantescas ruedas, mecanismos infernales y torres giratorias que pondrán a prueba tu paciencia.

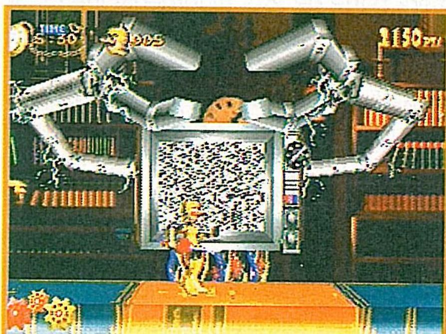
Han pasado apenas dos meses desde que revisamos la primera parte de este fenomenal juego. Si recordáis, os comentábamos que el juego original de **CLOCKWORK KNIGHT** constaba de 10 niveles, y que **Sega** decidió partirlo en dos para así recaudar mayores beneficios debido a la incuestionable calidad del juego. Ya tenemos aquí la segunda entrega y, gracias a dios, los programadores se han preocupado de mejorar globalmente el juego, dotándole de una identidad propia que lo diferencia en bastantes cosas de la primera parte. El único apartado que no se ha mejorado en absoluto es el sonoro, que se conserva exactamente igual. En cuanto a los gráficos, se nota que han sido renderizados de nuevo, ya que su definición es notablemente superior. Los decorados son más variados y se han mejorado la calidad de las texturas que los forman, destacando las de madera y al-













godón. Los enemigos son exactamente los mismos que siempre, exceptuando a los jefes finales que son mucho más originales y divertidos. Los gigantescos robots de la primera parte han sido sustituidos por bichos más variados y cachondos, como la serpiente cantora o el papel transformable. En cuanto al desarrollo de las fases se han incluido nuevos caminos y muchos niveles ocultos. De nuestra pericia dependerá encontrar la fase de *bonus* oculta, en la que podremos iniciar una carrera con Le Bon, la pelota de tenis. Otra divertida innovación son las fases a caballo, en las que a velocidad frenética deberemos llegar al final del nivel. En éstas incluso podremos elegir el camino.

En definitiva, **CLOCKWORK KNIGHT 2**, constituye otro gran representante de las plataformas de ***32 Bits***, recomendado para los que les gustan los juegos sin demasiadas complicaciones.

THE PUNISHER

LA BAÑERA

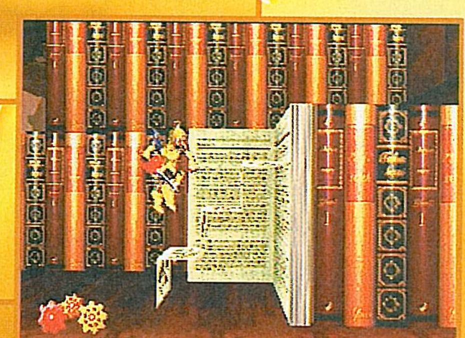




Dice la gente que no hay nada más relajante que un baño de burbujas...a menos que la cantidad de agua sea diez veces mayor que tu tamaño, lo cual puede representar un verdadero problema .

LA SALA DE ESTUDIO

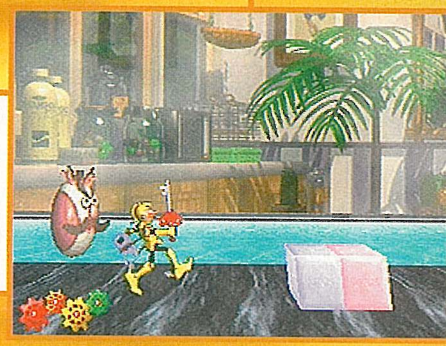




Un demoniaco laberinto de libros, folios y páginas en blanco. Este es el nivel más largo y que más secretos oculta de todo el juego.

LE BON RACE





Si tienes la suficiente suerte, encontrarás el escondrijo de Le Bon, una pelota de Tenis que te retará a una frenética carrera. Si eres vencedor te esperan suculentos premios.





EL FOLIO TRANSFORMABLE





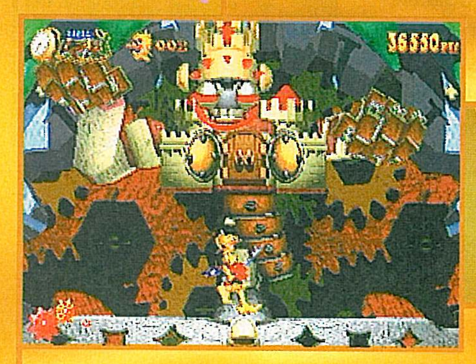


Todo el saber acumulado de una enciclopedia de animales contra tí. El gorila, el leopardo y el murciélago son las tres sugerentes formas que tomará este dichoso libro.



ES SINCASTILLO



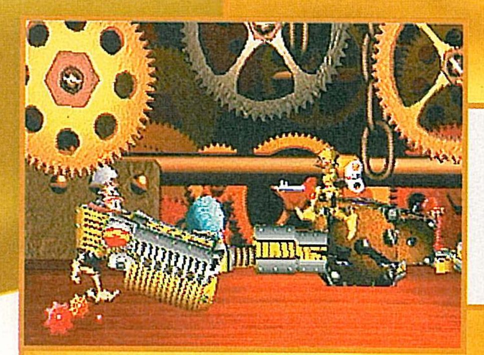


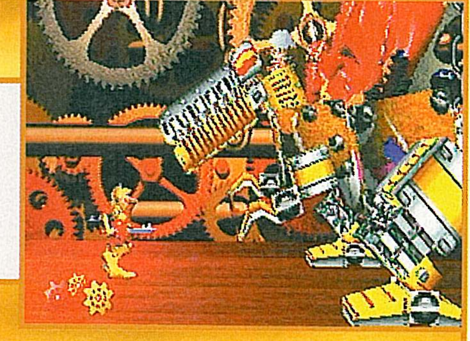


El juguete preferido de nuestra infancia se transforma el la peor de las pesadillas. Un castillo asesino con siniestras intenciones.

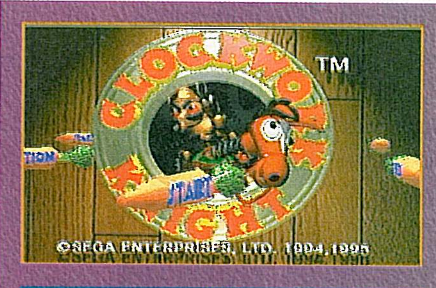
EL DRAGON MARIMON







Por fin nos encontramos cara a cara con el personaje que raptó a Chelsea en el primer juego. Un gigasteco engendro mecánico conducido por el compañero de infancia de The Elf.



SEGA
SEGA
MEGAS ◆ CD - ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ VARIABLES
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ VARIABLES
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Más increíbles que los de la primera parte, con exuberantes escenarios e imaginativos enemigos.

▲ La intro es original, divertida y muy marchosa.



MUSICA

▲ Una vez más Saturn nos vuelve a demostrar su capacidad sonora sin usar el CD.

▼ Son demasiado similares a las de su antecesor.



SONIDO FX

▲ Gran recopilación de sonidos, ruidos, gritos y efectos varios con una calidad sobresaliente. Al nivel que nos tiene acostumbrados esta máquina.



JUGABILIDAD

▲ El juego es mucho menos lineal y más variado que la anterior entrega.

▲ Las nuevas fases de bonus y a caballo.

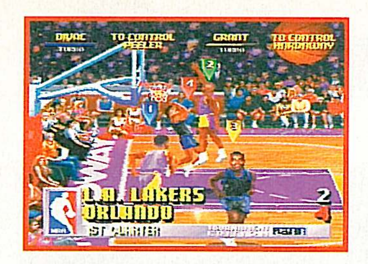


GLOBAL

90

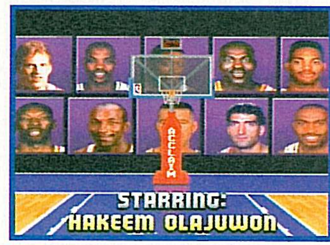
Gracias al buen trabajo de los programadores, lo que en principio no era más que una recopilación de las fases sobrantes de CLOCKWORK KNIGHT, se ha convertido en un juego con identidad propia que supera con creces a su concepto original.





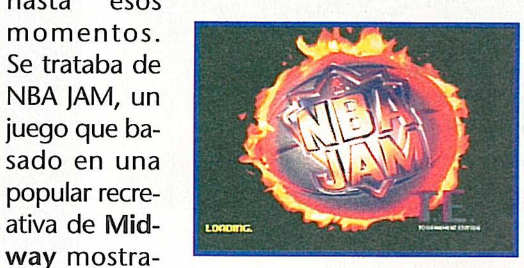
MAS RAPIDO IMPOSIBLE

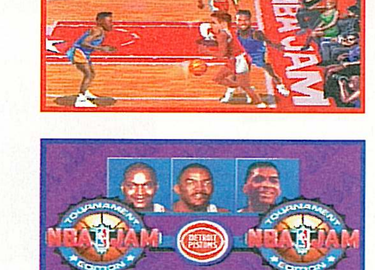






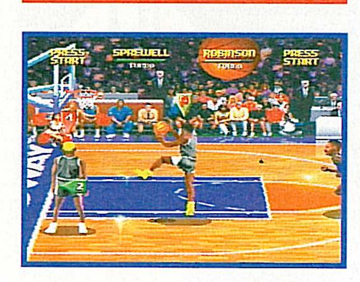
Hace algo más de dos años **Acclaim** lanzó a bombo y platillo un cartucho (***Super Nintendo, Mega Drive*** y ***Game Gear***) que rompió con todo lo visto en una consola hasta esos momentos. Se trataba de NBA JAM, un juego que basado en una popular recreativa de **Midway** mostraba todo el espectaculo del baloncesto americano en partidos a cancha completa, y en el que se enfrentaban las grandes estrellas de la **NBA.** El citado juego, que también fue producido para ***Game Boy***, ha sido objeto de una segunda versión titulada **NBA TOURNAMENT EDITION** que hasta el momento había llegado hasta nosotros para las versiones de 16 *bits* y portátiles de las consolas de **Sega** y **Nintendo,** así como para *MD 32X*. La principal novedad de esta segunda entrega fue, a parte de la actualización de plantillas, la existencia de varios jugadores por equipo entre los que se podía elegir, y una opción en la que aparecen múltiples iconos que dotan a los contendientes de poderes especiales.

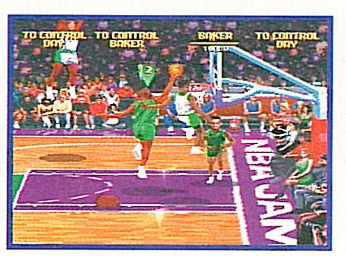




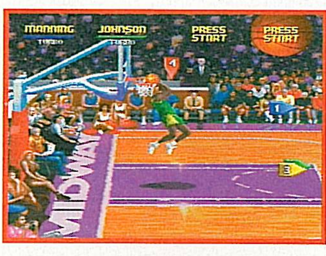




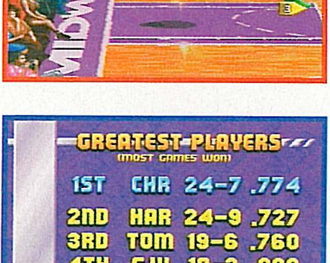


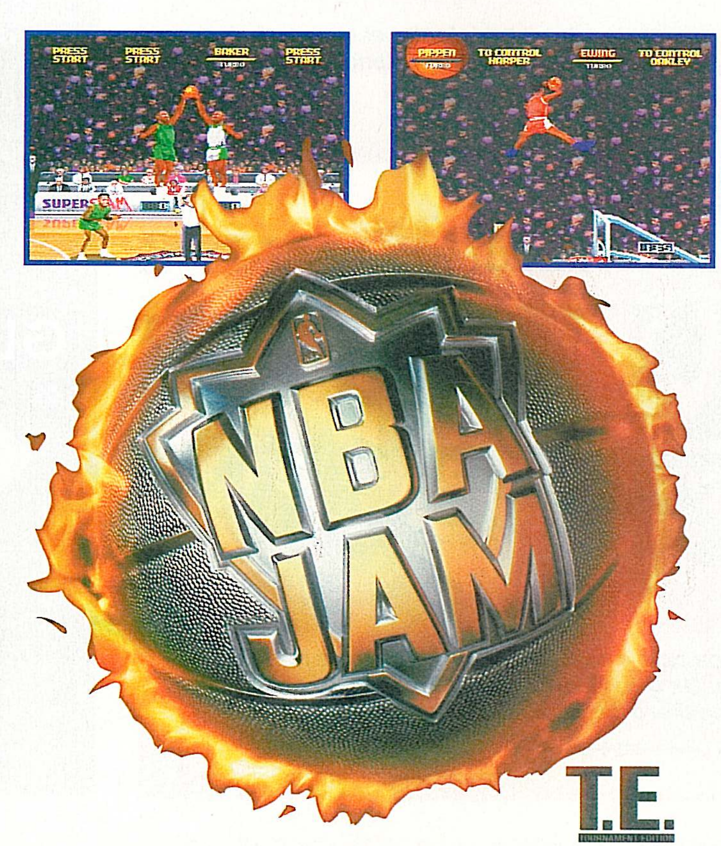


UNO DE LOS MITOS DEL BALONCESTO LLEGA HASTA LA NUEVA CONSOLA DE SONY, CON UNA VERSION EN LA QUE LA RAPIDEZ Y ESPECTACULARIDAD SE ELEVAN A SU MAXIMO EXPONENTE. EL DEPORTE DE LA CANASTA NO PUEDE ENTRAR CON MEJOR PIE EN LAS TREMENDAS POSIBILIDADES DE LAS NUEVAS MAQUINAS.

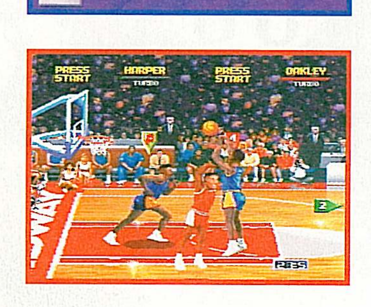


























Además, en el cartucho para *MD 32X* los jugadores presentaban unas cabezas de tamaño exagerado, a imagen y semejanza de la recreativa original. Todas estas características han sido recogidas en el nuevo juego para *PlayStation* con el que debuta en el mundo de la canasta. Sin embargo hay que hacer notar algunas diferencias importantes. La que primero salta a la vista es el aumento de los *sprites* incluidas las cabezas, que alcanzan un tamaño impresionante cuando los jugadores se encuentran en un primer plano. Esta circunstancia ha sido lograda con un impecable *scaling* y, lo que es todavía más impresionante, con una velocidad que en determinados momentos resulta incluso excesiva. Las opciones y el desarrollo general del juego no han perdido ni un ápice de su frescura original, consiguiendo unos tiros, tapones y mates que pueden calificarse como estratosféricos.

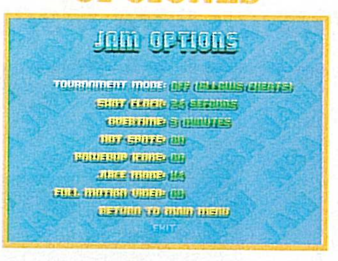
ITURRIOZ



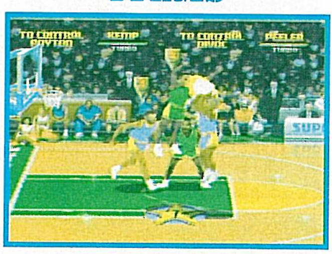
ESTADISTICAS

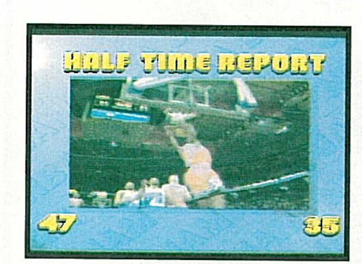


OPCIONES



ITEMS





EQUIPOS



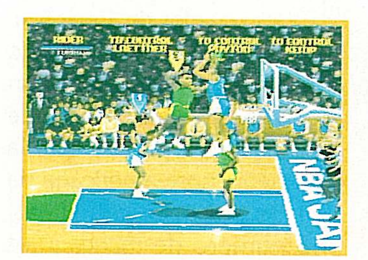






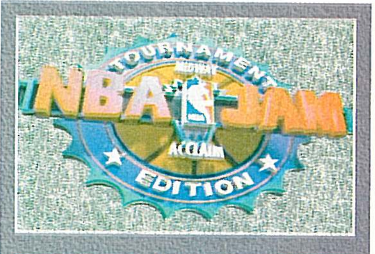


FUEGO









ACCLAIM
IGUANA
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 91

▲ El tamaño de los sprites es impresionante.

▲ La rapidez es una de sus características.

MUSICA



▲ Mezcla las melodías tradicionales con otras nuevas, aunque en estos juegos este apartado no es vital.

SONIDO FX



▲ La voz del comentarista es todo un espectáculo.

▲ Mayor cantidad de efectos de sonido.

JUGABILIDAD



▲ Los nuevos iconos añaden frescura al género.

▼ No incluye un excesivo número de novedades.

GLOBAL 91

El baloncesto no podía iniciar de mejor manera su andadura en la nueva consola de Sony. Este título, creado a imagen y semejanza de la recreativa, contiene todo el espectaculo y la jugabilidad de la primera versión incorporando una calidad gráfica y velocidad realmente alucinante.

UNA DE LIGAS

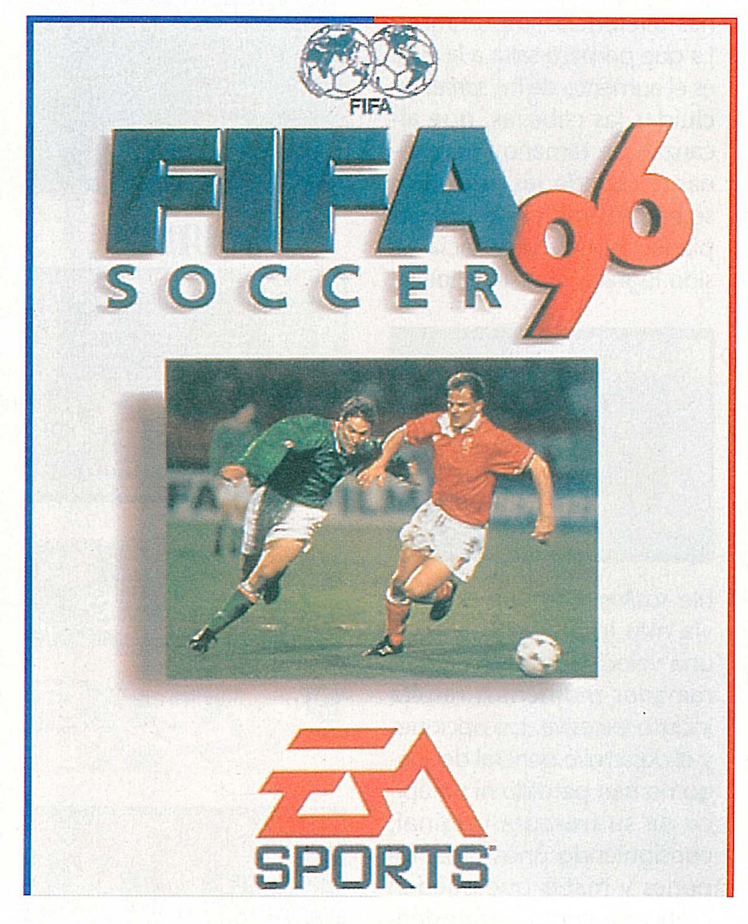
La nueva entrega de uno de los juegos que revolucionó el mundo de los simuladores de 16 bits vuelve a este tipo de consolas. Aunque la versión para Mega Drive presenta algunas diferencias con respecto a la de Super Nintendo, como denominador común hay que mencionar la sustancial mejora gráfica.





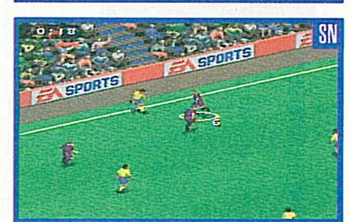


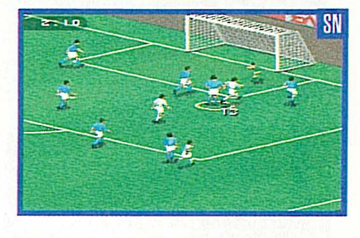










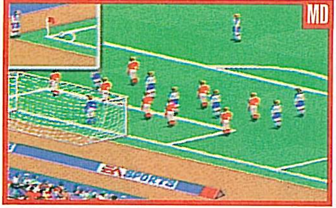


La aparición hace casi dos años de FIFA INTERNATIONAL SOCCER para *Mega Drive*, marcó una nueva etapa en los juegos de fútbol. Más de seis meses tardó en aparecer la versión para *Super Nintendo*, que con ocho *megas* menos que su antecesor consiguió introducir elementos como las repeticiones a cámara lenta desde dos ángulos diferentes, o la barra de energía para indicar la potencia con la que se ejecutan los lanzamientos. Posteriormente este mismo título ha llegado hasta formatos como *Mega CD, Game Boy, Game Gear*, y recientemente *3DO*. También hay que men-



cionar que el año pasado apareció en nuestro mercado FIFA INTERNATIONA SOCCER´95 para *Mega Drive*, un cartucho cuya principal novedad fue incluir las ligas más importantes del mundo. La nueva entrega de *Electronic Arts* sigue la tendencia de la última versión citada, con la inclusión de 11 ligas más las selecciones, por lo que será mucho más atractiva para los usuarios de *Super Nintendo*, que hasta ahora sólo disponían de combinados nacionales. Tras la aparición de NBA LIVE´96 parece que la compañía norteamericana ha optado por dotar con el mismo número de *megas* a los







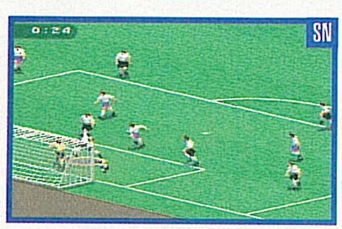


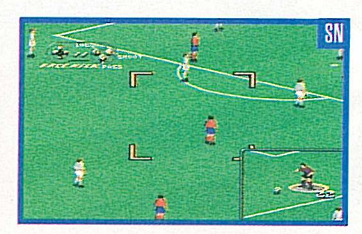
cartuchos para 16 *bits* de distintos sistemas. Esta igualdad hace que la diferencia técnica entre las dos versiones se reduzca considerablemente, destacando ambas entregas por el aumento de tamaño de los *sprites,* y sobre todo la mejor definición de los mismos. A pesar de ello, la aparición del árbitro y el editor de equipos y de jugadores (no de características físicas) únicamente está disponible para la consola de **Sega,** mientras que la de **Nintendo** cuenta con más opciones entre las que se encuentran diversos tipos de terreno de juego. Por otra parte, se echan en falta aspectos como las jugadas ensayadas, que sólo aparecieron en la versión del 95 para **Sega.** La perspectiva isométrica y el control de los jugadores son similares a los conocidos, por lo que la espectacularidad está presente en todas las acciones. Sin embargo, el *scroll* deja bastante que desear en los dos juegos, en parte por su brusquedad y en parte por su lentitud para mostrar dónde este se desplaza rápidamente. Lo que no puede negarse es que el nuevo cartucho de **Electronic Arts** tiene como principal defecto la existencia del INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER para *SNES.*

CHIP & CE

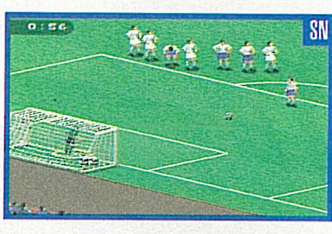












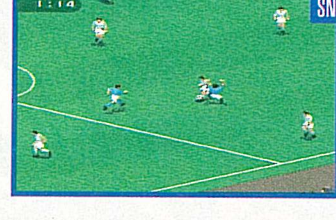














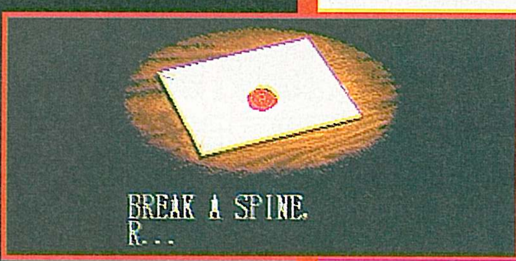





The Future Is Now
SNK
YOU HAD GUTS, KID. NOW CLEAN
THEM UP OFF THE PAVEMENT!
CONTINUACION
DIRECTA DE UNO DE
LOS MAYORES
ÉXITOS NEO GEO
DEL AÑO PASADO,
KING OF FIGHTERS 95
PUEDE SER
CONSIDERADO COMO
UNO DE LOS MEJORES
ARCADES DE LUCHA
JAMAS PROGRAMADO PARA
UN SISTEMA DOMESTICO. UN
AUTENTICO FESTIVAL DE
MARAVILLOSOS GRAFICOS Y ACCION
SIN LIMITES QUE ENTUSIASMARA A LOS
AMANTES DEL GENERO DE LA LUCHA.
THE KING OF Fighters 95
©SNK 1995
TM
EL COMBATE DEL SIGLO













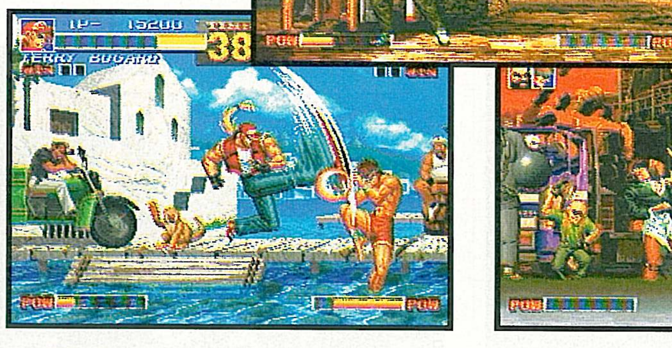






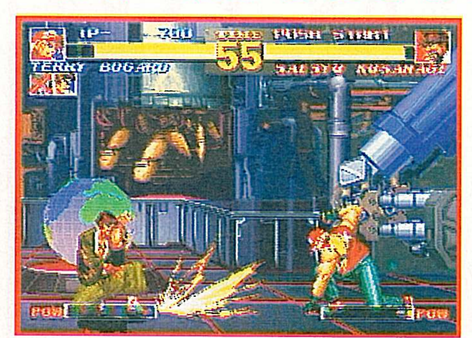
Con el tiempo, ***Neo Geo CD*** se ha convertido en una de las mejores opciones a tener en cuenta a la hora de comprarse una nueva consola. Atrás quedaron los tiempos en que ***Neo Geo*** era considerada el *Rolls Royce* de las consolas debido al altísimo precio de sus cartuchos. Títulos tan inolvidables como RALLY CHASE o SOCCER BRAWL sólo podían ser disfrutados por unos pocos afortunados, mientras los demás nos moríamos de envidia y ahogábamos nuestras penas en los salones recreativos. Ahora, con la tecnología CD la cosa ha cambiado y, aunque ***Neo Geo CD*** no sea una máquina perfecta (¿A quien se le ocurre ponerle un CD ROM de simple velocidad?), podemos disfrutar con ella de los últimos lanzamientos de los salones recreativos por algo menos de 10.000 pesetas. Una auténtica locura que **SNK** procura alimentar mes tras mes con nuevos y espectaculares títulos. El más reciente de todos ellos es la esperada entrega de uno de los mayores bombazos ***Neo Geo*** del pasado año: **KING OF FIGHTERS ´95**.

Esta nueva edición del torneo mantiene las mismas reglas del pasado año, a las que se han añadido unas cuantas novedades. Para empezar, a los 21 luchadores de la anterior edición se han añadido tres más: dos viejos conocidos del universo ***Neo Geo***, Eiji Kisawara, Billy Kane, y un luchador novel, Iori Yagami. Con ello, las agrupaciones de luchadores aumenta pasando de siete a ocho. Como recordaréis, las reglas de **KING OF FIGHTERS** dividen el torneo en dos modalidades, Combate en Solitario o en Grupo. Este último lo componen tres luchadores, que se irán turnando en el combate a medida que sus compañeros son derrotados. La principal novedad de **KING OF FIGHTERS`95** reside en que en esta ocasión el jugador puede con-





EL REGRESO DE RUGAL

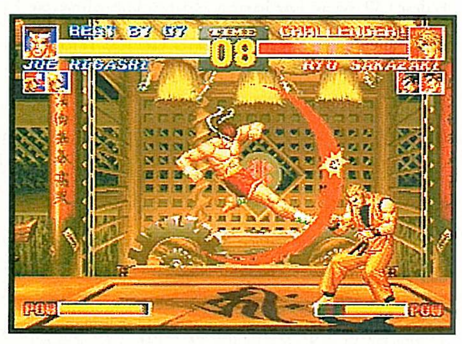




LA FASE FINAL DEL TORNEO NOS BRINDARA LA OPORTUNIDAD DE VOLVER A COMBATIR CON RUGAL, MAXIMO ORGANIZADOR Y JEFAZO FINAL DE KING OF FIGHTERS, Y SU LUGARTENIENTE, SAISYU KUSANAGI.

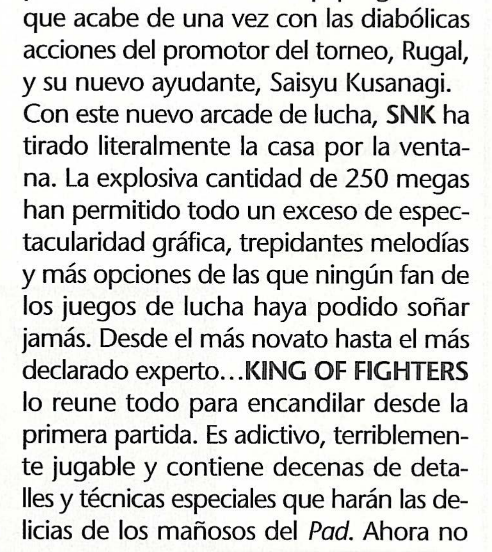




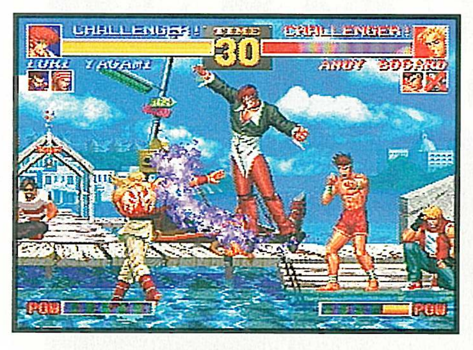




Antes de cada combate deberemos elegir el orden de los luchadores.



feccionar el trio de luchadores a su gusto, pudiendo elegir entre los 24 disponibles y permitiendo la friolera de… ¡2.000 combinaciones posibles de luchadores!. Por primera vez es posible combinar la agilidad de los hermanos Bogard con la técnica del trio ART OF FIGHTING, sin olvidar la contundencia de los pesos pesados del juego: Chan y Goro. Con ellos podrás confeccionar el equipo ganador que acabe de una vez con las diabólicas acciones del promotor del torneo, Rugal, y su nuevo ayudante, Saisyu Kusanagi. Con este nuevo arcade de lucha, **SNK** ha tirado literalmente la casa por la ventana. La explosiva cantidad de 250 megas han permitido todo un exceso de espectacularidad gráfica, trepidantes melodías y más opciones de las que ningún fan de los juegos de lucha haya podido soñar jamás. Desde el más novato hasta el más declarado experto…**KING OF FIGHTERS** lo reune todo para encandilar desde la primera partida. Es adictivo, terriblemente jugable y contiene decenas de detalles y técnicas especiales que harán las delicias de los mañosos del *Pad*. Ahora no



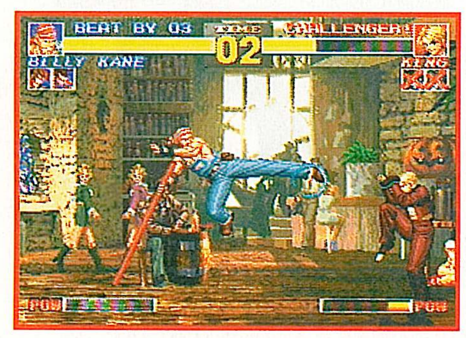
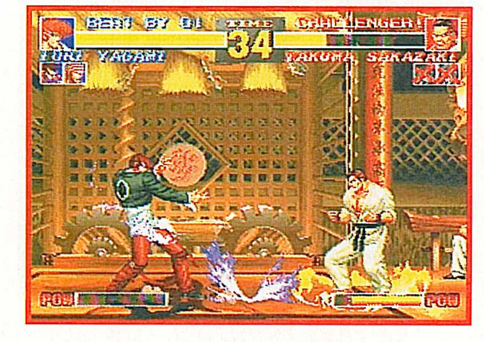


Por primera vez, Billy Kane exhibe su palmito en un KING OF FIGHTERS.





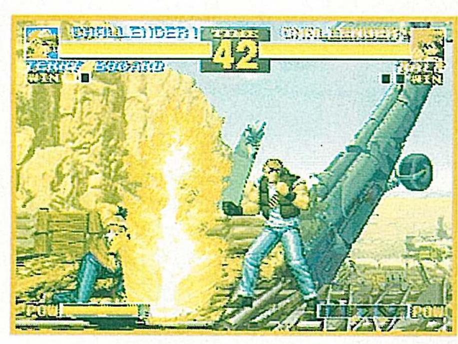
TRES NUEVOS PARTICIPANTES

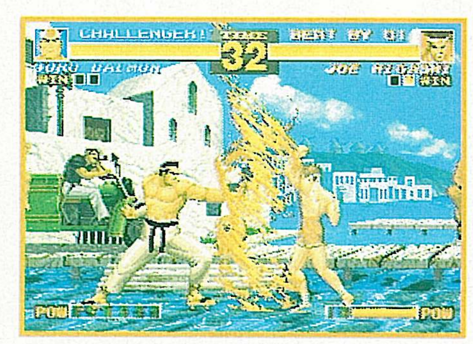




KING OF FIGHTERS´95 INCORPORA UN NUEVO GRUPO DE LUCHADORES, FORMADO POR BILLY KANE (DE FATAL FURY), EIJI KISARAGI (DE ART OF FIGHTING 2) Y UNA NUEVA INCORPORACION AL UNIVERSO SNK: IORI YAGAMI.



SUPER BATTLE BLOWS





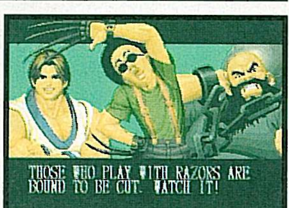
TAN DEMOLEDORES COMO ESPECTACULARES, ESTAS LLAVES ESPECIALES TIENEN LA FACULTAD DE ACABAR CON EL ENEMIGO DE UN SOLO GOLPE.

sólo es posible esquivar los golpes especiales, si no que además puedes contraatacar las acometidas del enemigo e incluso propinarle un rápido directo al hígado, ideal para escapar de situaciones apuradas.

Se nota que con **KING OF FIGHTERS´95, SNK** ha aprendido de los pocos errores de la anterior entrega. Se han eliminado las tramas de los escenarios, que son absolutamente soberbios, y se han añadido aún mas *frames* de animación a los personajes. Se ha mejorado incluso el sistema de carga del CD de su antecesor. En lugar de volcar a la *RAM* los tres luchadores al mismo tiempo (lo que habría hecho interminables los tiempos de carga entre los combates) la consola carga uno por uno cada luchador. Con esto, los tiempos de acceso al CD son mínimos.

Aunque por muy poco no alcanza la magia de FATAL FURY 3, **KING OF FIGHTERS`95** se ha convertido por derecho propio en el segundo mejor juego de lucha jamás creado para *Neo Geo CD*.

NEMESIS

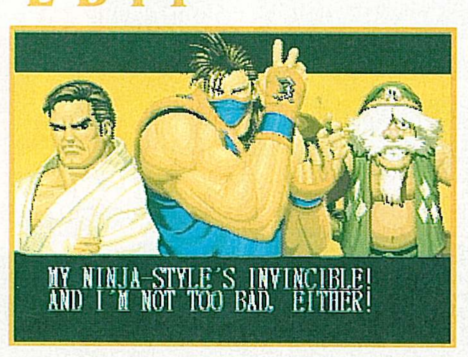


Choi Bounge vuelve a demostrar su habilidad con las cuchillas.



TEAM EDIT





COMO GRAN NOVEDAD, KING OF FIGHTERS´95 PERMITE AL JUGADOR COMPONER SU PROPIO GRUPO DE LUCHADORES, DE ENTRE 24 POSIBLES.



	SNK
	SNK
MEGAS	250/CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9-26
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 95

▲ El colorido y detalle de todos los escenarios.

▲ La espectacular animación, tanto de los luchadores como del fondo de los decorados.

MUSICA — 92

▲ Como siempre, SNK borda las musicas de sus juegos, combinando melodias tecno con otras de fuerte influencia chinaka.

SONIDO FX — 91

▲ Gritos y voces digitalizadas que acompañan cada golpe de los luchadores.

JUGABILIDAD — 94

▲ 24 luchadores para elegir, seis modos de juego, diversas técnicas de ataque, defensa y contraataque...es el sueño de cualquier fan de la lucha.

GLOBAL — 94

King Of Fighters 95 es, con lejos, el más completo y ambicioso arcade de lucha jamás ideado por SNK. Una nueva obra maestra del género tan sólo superado por el maravilloso Fatal Fury 3. Y los dos curiosamente en el mismo año...¿Lo acabará bordando SNK con el esperado RPG de Samurai Shodown? Muy pronto conoceremos la respuesta.



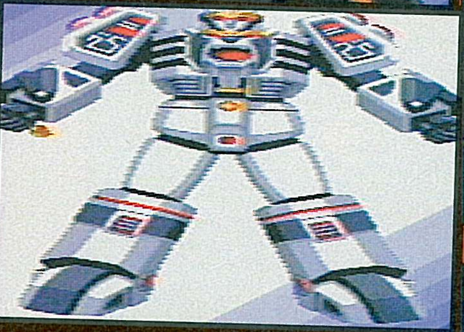
Después de la derrota definitiva, Rita Repulsa decide retirarse de las malas artes y busca un trabajo más acorde con sus inquietudes intelectuales (Product Manager). Desde entonces la vida transcurría tranquila para nuestros valientes héroes, hasta que llego Ivan Oooze y la paz se acabó.

Con las manos en la Masilla

¡Pero cómo! ¡Otro juego de los **Power Rangers**! No os podéis ni imaginar la cara de este redactor cuando se le encomendó la tarea de analizar otro juego de estos personajillos, ya que mi menda lleva «nada más» que once comentarios (entre *previews* y *reviews*) referidos a algún juego de esta saga. Aquí estoy dispuesto a cumplir mi labor una vez más (espero que la próxima vez le toque a otro). Si una cosa he dejado clara en las anteriores *reviews*, era que los juegos siempre superaban a la calidad de la serie (exceptuando la versión para ***Mega CD*** que era exactamente igual). Hablando de los gustos de los mozalbetes, ¿sabéis que esta serie la ven casi dos millones de chavales? Quizá los niños de este país tengan un gusto inexplicable por las producciones de «Serie Z», pero ¿acaso no disfrutábamos con «bodrio-series» como **La Casa de la Pra-**







dera o **Verano Azul**? Dejando de lado cuestiones «etico-festivas», voy a comentaros un poquito de que va este juego. Este cartucho es bastante mejor que el anterior, ya que en el otro sólo combatíamos en una sucesión de «batallas-plomazo» uno contra uno, controlando robots que se movían con la rapidez de un caracol. En esta ocasión, aparte de las consabidas batallas entre robots de juguete, disfrutaremos de un entretenido *beat´em-up* con *scroll* en el que podrán participar hasta dos niños simultáneos. Sus gráficos son graciosones, con múltiples planos de *scroll* de calidad. Los efectos de sonido son buenos y las músicas dan el pego. En resumen, si visteis la película, y encima os gustó, entonces está claro que formáis parte de los fanáticos de la serie, y debéis compraros el juego. Ya tendréis tiempo de pensar en cosas metafísicas y complicadas.

THE PUNISHER



























SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ 10
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Grandes dosis de colorido y variados planos de scroll.

▲ Detalles curiosos y aparentes.



MUSICA

▲ Gran variedad de melodías para todos los gustos.

▲ Incluye el tema central de la película.



SONIDO FX

▲ Digitalizaciones de voz a troche y moche.

▼ El resto de los efectos no son muy originales.



JUGABILIDAD

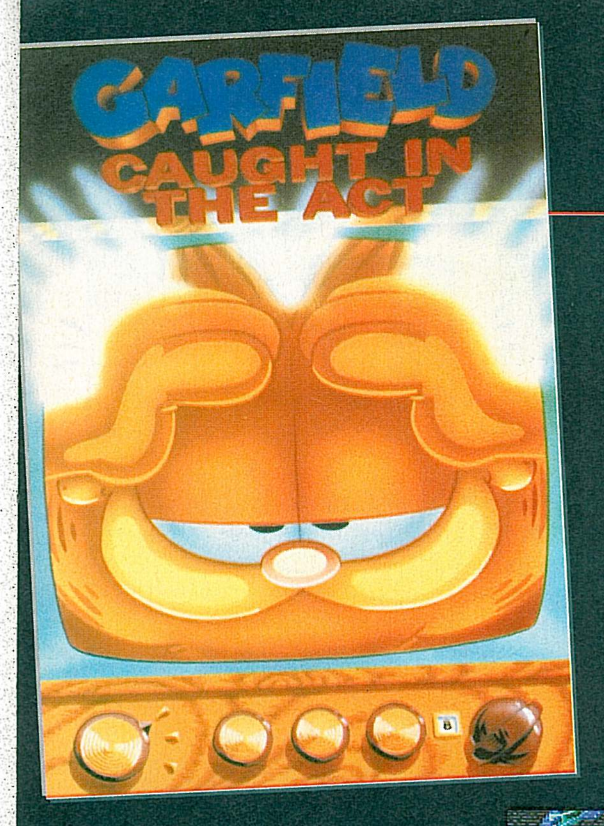
▲ Bastante más variado que la primera parte.

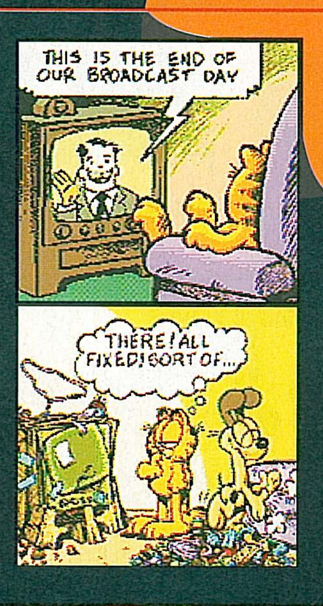
▲ Las magias son bastantes y sencillas de ejecutar.

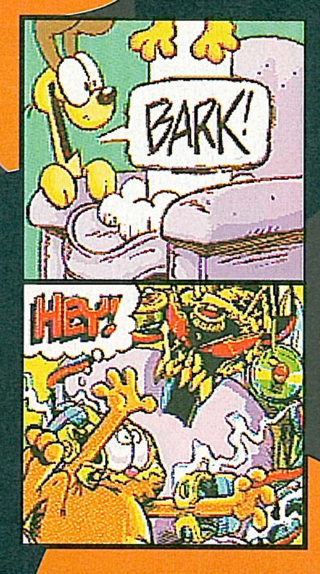


GLOBAL 84

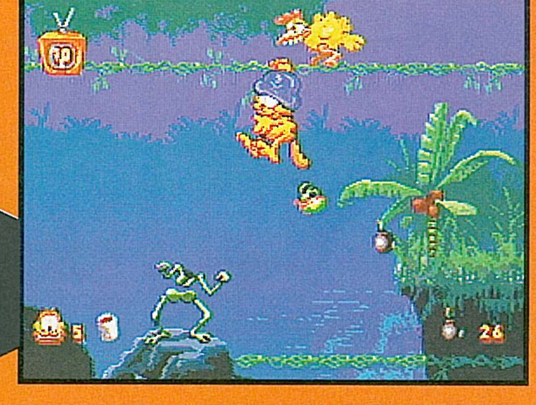
Sin ser una joya de la programación, esta segunda incursión de los héroes favoritos de los chavales resulta correcta y agradable. Los fans de la serie no se sentirán defraudados al poder disfrutar en sus consolas de todos los ingredientes que catapultaron a esta serie al éxito.











TAL como os anunciábamos hace un par de números, el gato mas gordo y sinvergüenza del mundo del cómic (con permiso del Gato Fritz) ha dado el gran salto a ***Mega Drive***. Y lo hace de la mano de su propio creador, Jim Davis, que ha colaborado activamente con **Sega** para ofrecer el que es con diferencia el mejor videojuego protagonizado por Garfield hasta el momento.

Y es que no se puede decir que este reconocido amante de la lasaña y las siestas milenarias sea un desconocido dentro del mundo de los videojuegos. Además de protagonizar un juego de ***Game Boy*** de la mano de **Kemco**, Garfield protagonizó dos de los mejores títulos producidos por **The Edge** para ordenadores personales de 8 y 16 *bits*. En esta ocasión nuestro peludo amigo presta su impresionante palmito y carisma sin límite a un nuevo arcade de plataformas, en la línea de algunos de los mejores clásicos para ***Mega Drive*** como CASTLE OF ILLUSION o QUACKSHOT. **Sega Interactive**, autores de COMIX ZONE, han creado un cartucho realmente impresionante a nivel gráfico, en el que se utiliza plenamente la ya conocida técnica de *Rotoscoping* (tal como hizo **Virgin** en ALADDIN) con un resultado espectacular. El argumento es similar al del film Permanezca en Sintonía: Garfield queda atrapado dentro de su televisor y su única salida consiste en atravesar cinco fases que recrean algu-



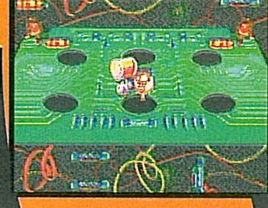




BONUS

AL ACABAR CADA FASE, TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE ELEVAR NUESTRO NUMERO DE VIDAS GRACIAS AL POPULAR JUEGO DE APLASTAR AL TOPO. ESTE CONSISTE EN ABRIRLE LA CABEZA CON UN MARTILLO A LOS SERES QUE ASOMEN LA AZOTEA POR CUALQUIERA DE LOS SEIS AGUJEROS DEL SUELO. SE RECOMIENDA MANDO DE SEIS BOTONES PARA DISFRUTAR DE ESTE DELICIOSO ENTRETENIMIENTO FAMILIAR, AL QUE TAMBIÉN SE PUEDE ACCEDER DESDE LA PANTALLA DE OPCIONES.





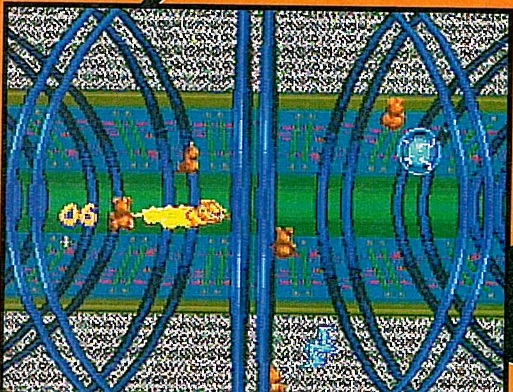
UN HEROE DE PESO

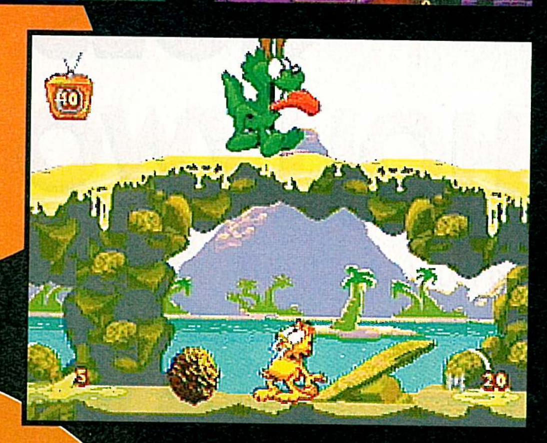
GORDO, PELUDO Y CON UN CARACTER DE MIL DEMONIOS (NO NOS REFERIMOS A THE PUNISHER), GARFIELD DEBUTA EN MEGA DRIVE CON ESTE EXCELENTE JUEGO.



















nos de los géneros más conocidos de la televisión. Con todos estos elementos a su favor, **Sega Interactive** podría haber dado a luz una nueva obra maestra a la altura de DYNAMITE HEADDY o RISTAR, pero acaban pifiándola con una dificultad al alcance de muy pocos, sobre todo en los jefes finales. Pese a este pequeño fallo, **GARFIELD** es un juego bastante recomendable para los seguidores del personaje y los amantes de los retos difíciles.

NEMESIS.

NO ES QUE PESE DEMASIADO... ES QUE SOY MUY ALTO



SEGA	
SEGA INTERACTIVE	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	6
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ El acertado uso del Rotoscoping.

▼ Algunos fondos son para darle de bofetadas al grafista.



MUSICA

▲ Una gran variedad de melodías acordes con los escenarios.

▼ No son nada del otro jueves.



SONIDO FX

▲ Por lo menos no hacen daño al oído.

▼ Iguales a los oídos en otros cientos de juegos.



JUGABILIDAD

▲ Bastante divertido y adictivo.

▼ Su dificultad hará que te acuerdes de la madre de alguien.

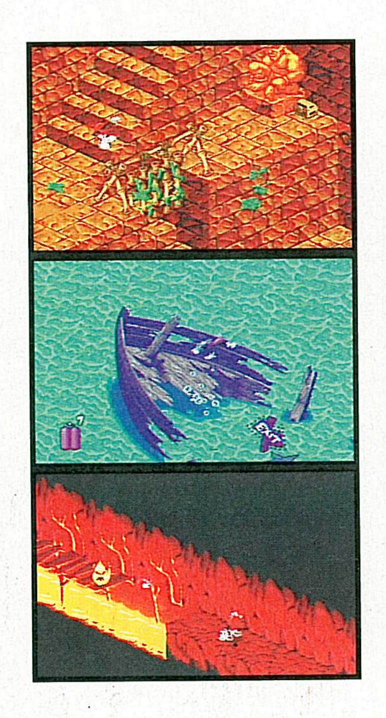


GLOBAL

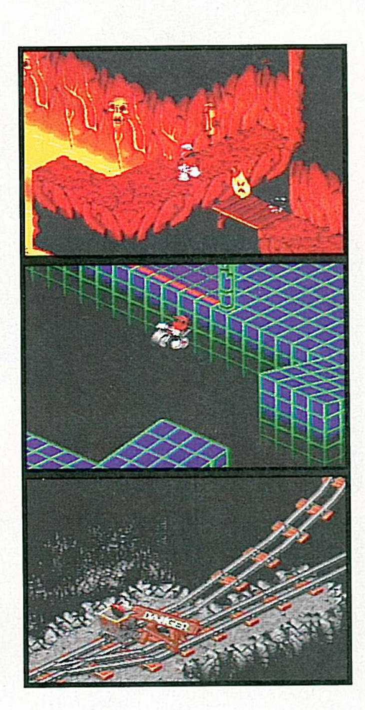
86

Garfield llega cuando apenas hay arcades de plataformas para Mega Drive. Esto, junto a su enorme calidad gráfica y su carga adictiva hacen de él un título recomendable para los amantes de este género.

MENUDO PUNTAZO



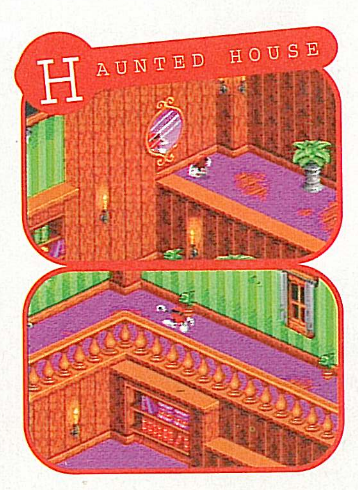
SPOT GOES TO HOLLYWOOD

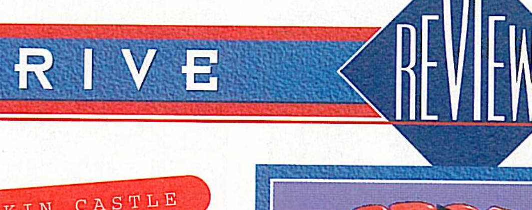


Años después de su entrada triunfal en el universo consolero, Spot, la mascota de la conocida marca de bebida, vuelve para demostrarnos que aún no lo hemos visto todo en los juegos de plataformas. El escenario es un Hollywood completamente isométrico y con un montón de secretos.

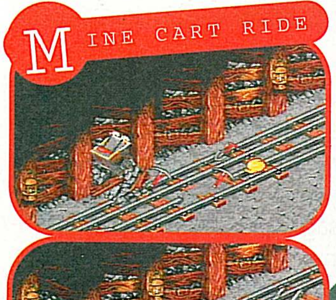


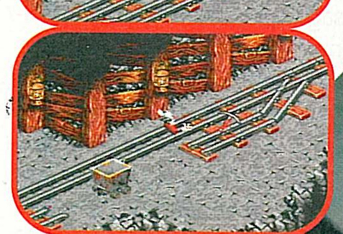
Primero fué una versión libre del OTHELLO. Después el juego con el que todos conocimos a **David Perry**. Y ahora es el debut de la perspectiva isométrica en las plataformas. Este proyecto cuenta con una antiguedad de más de dos años. Justo después del lanzamiento de **COOL SPOT**, el equipo de **Perry** comenzó a gestar su continuación. Para ello se inspiraron en la perspectiva de los grandes clásicos de ***Spectrum***, como **KNIGHT LORE,** y los mezcla-





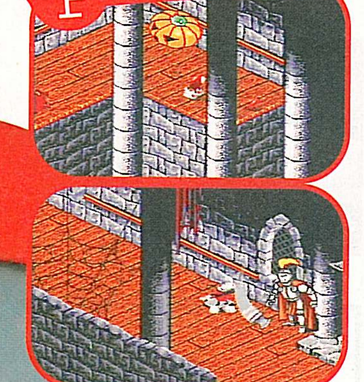


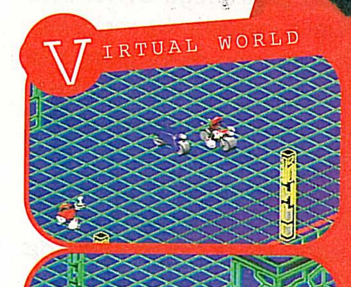






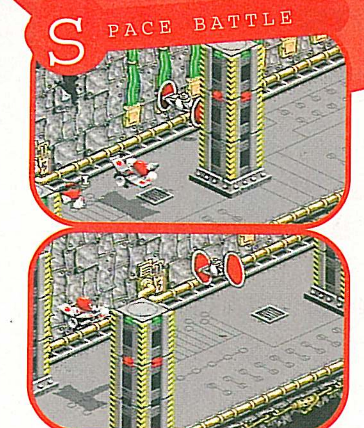








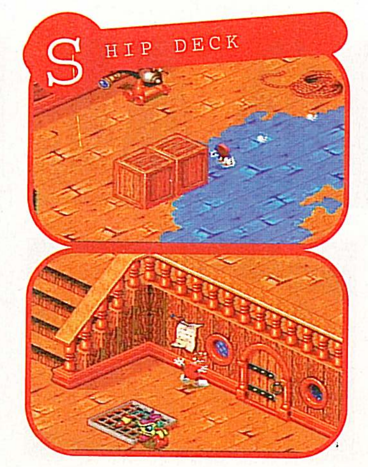
ron con el argumeno del primer juego, en el que debíamos coger un numero determinado de fichas rojas en cada fase para poder pasar a la siguiente. Pasó el tiempo, y con la independización de **David Perry** y su equipo, **Virgin** tuvo que buscar a alguien que les sacara las castañas del fuego. Y entonces ficharon a **Eurocom**, especialistas en conversiones de programas de gran exito, como **EARTH WORM JIM**, para 8 *bits* y juegos propios del talante de **POWER DRIVE**. Hay que reconocer que estos chicos han hecho un trabajo bastante notable en este juego, dotándolo de un *scroll* suave y agradable, gráficos resultones y decorados bastante bonitos. También hay que destacar la rutina de desplazamiento en tres dimensiones, que está ajustadada al *pixel*. En cuanto a la jugabilidad, este es un juego no demasiado difícil, aunque su elevado número de fases (bastante inferior a las versiones de 32 *bits*) nos mantendrá ocupados un buen rato. En resumen, un buen plataformas que apreciarán los amantes del género.

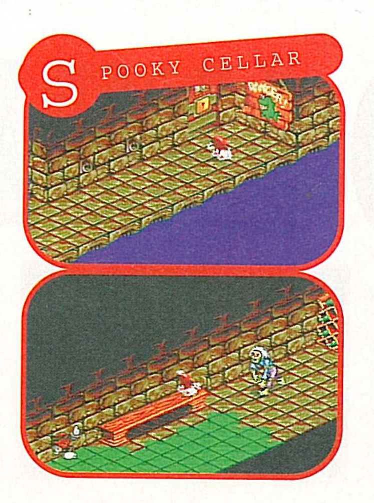


THE PUNISHER

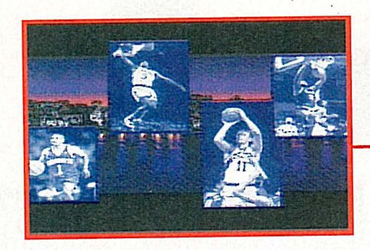
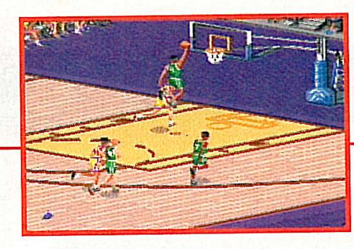


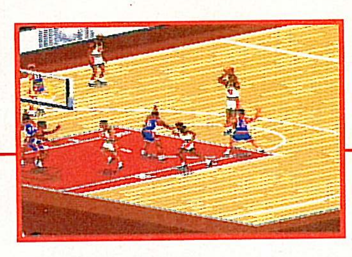






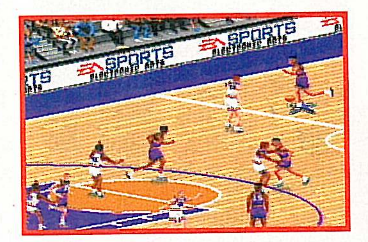
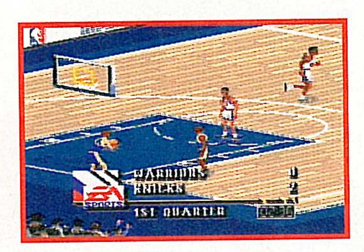




COMO ANILLO AL DEDO

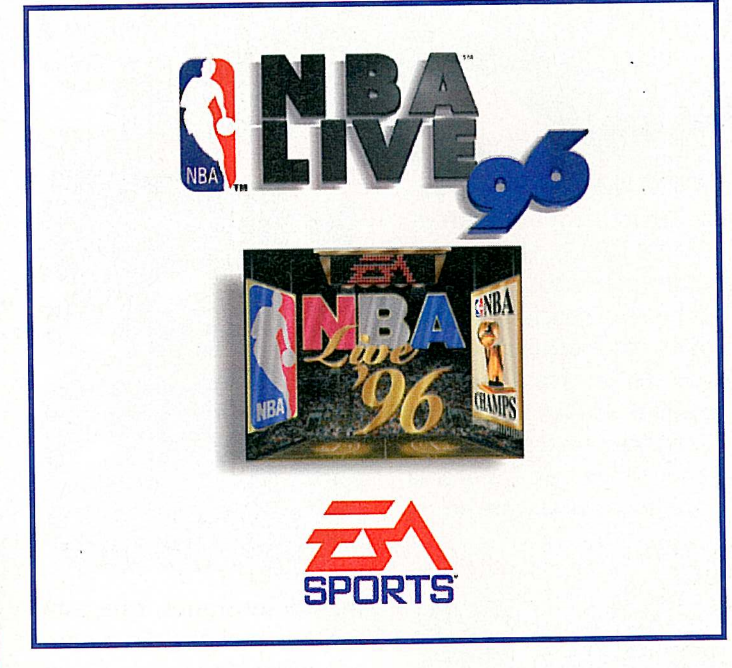
SIGUIENDO LA ESTELA DE NBA LIVE´95, ELECTRONIC ARTS HA CREADO UNA NUEVA VERSION A IMAGEN Y SEMEJANZA DE SU ANTECESOR QUE INCLUYE, GRACIAS A SUS CUATRO MEGAS MAS, UN CONSIDERABLE NUMERO DE MEJORAS TECNICAS Y DE NUEVAS OPCIONES.

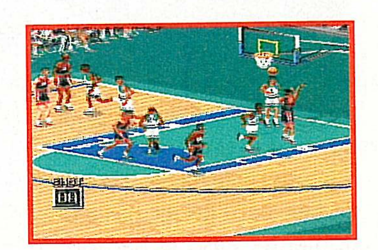



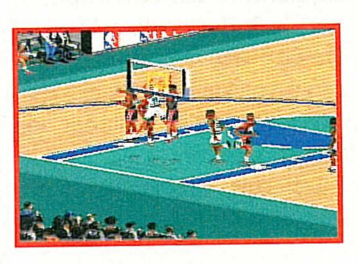
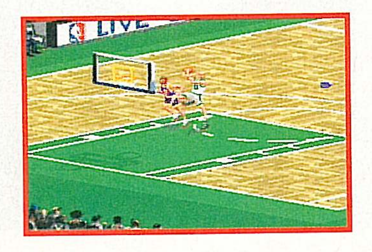
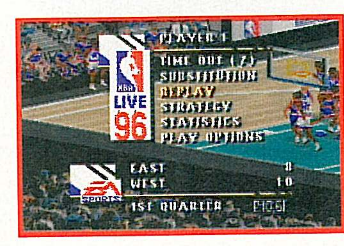
Electronic Arts** se ha especializado en actualizar cada temporada sus cartuchos sobre diferentes disciplinas deportivas. El baloncesto es uno de los claros ejemplos en los que se realiza esta estrategia utilizando, a excepción de NBA SHOWDOWN´94, los nombres de los equipos finalistas de la NBA como título de los diferentes juegos. Todos estos cartuchos se caracterizaban por una perspectiva lateral y unos gráficos muy similares, en los que se hacían escasas innovaciones. Sin embargo, el año pasado llegó al mercado NBA LIVE´95, un cartucho de la misma compañía con el que se rompieron los esquemas fijados por las anteriores



versiones, sobre todo gracias a su magnífica perspectiva isométrica. Ahora aparece una nueva entrega de la fructífera saga que, manteniendo las líneas básicas de su antecesor, añade importantes innovaciones. Esto es posible gracias a los cuatro *megas* más que dispone, aunque no alcance los 16 de la versión del año pasado para ***Mega Drive***. Este nuevo cartucho ha mejorado la animación de los *sprites* y la suavidad del *scroll*, consiguiendo un resultado visual muy similar al logrado en el programa para los 16 *bits* de **Sega.** Así se elimina el soporte de la canasta situada de espaldas, como ya sucedía en el citado título para ***Mega Drive***. La novedades introducidas han sido sacadas de

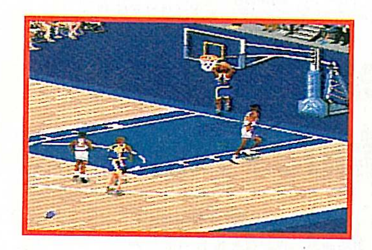


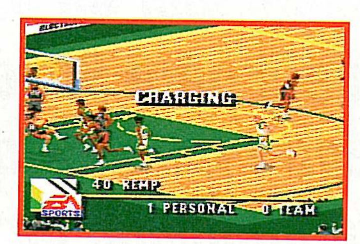










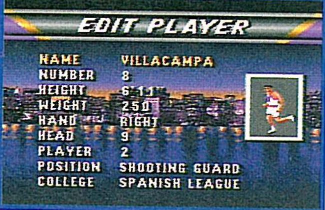


El encanto del baloncesto en toda su esencia está disponible para todos.

otros cartuchos, por lo que estamos ante una recopilación de los aspectos más destacados en este tipo de simuladores. Entre estos elementos, el más importante es la inclusión de un editor ya utilizado en NBA ACTION, que permite crear jugadores determinando su aspecto físico y sus características técnicas. Del mismo cartucho se han tomado los gráficos de anotación, similares a los que aparecen en las revistas especializadas. Otras novedades son la inclusión de jugadas ensayadas, que ya apareció en NBA SHOWDOWN y TECMO NBA, y un nuevo sistema de tiros libres, aunque sigue basándose en un sistema de precisión. La obligada aparición de las dos nuevas franquicias (Toronto y Vancouver) completan un magnífico cartucho del que se hablará durante mucho tiempo.

CHIP & CE ITURRIOZ



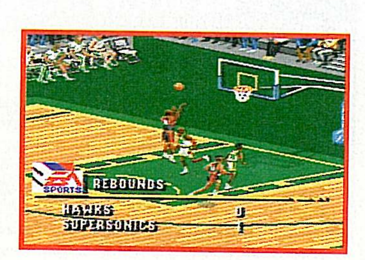


Un equipo a la carta del jugador, con un montón de detalles disponibles.

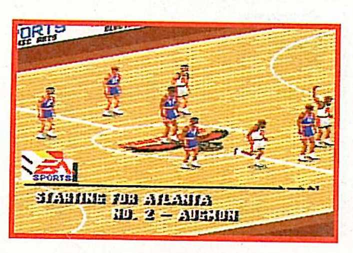
Nuevos Equipos

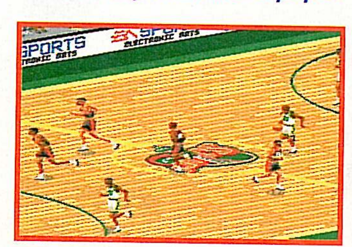


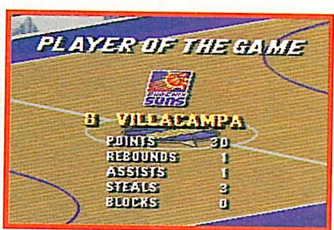
Toronto y Vacouver, las dos nuevas franquicias, tienen su correspondiente equipo.

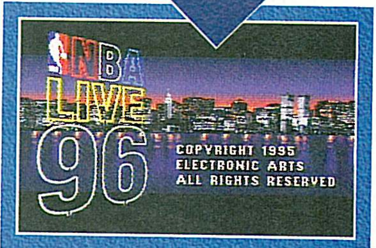












ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS
MEGAS ◆ 12
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Impresionante scroll en todas las acciones del juego.

▲ Gran mejora en las animaciones.



MUSICA

▲ Las melodías incluidas son bastante animadas.

▼ La variedad en este apartado no es muy grande.



SONIDO FX

▲ Incluye el típico ambiente de la NBA.

▲ Algunas digitalizaciones y los gritos del público.



JUGABILIDAD

▲ El editor de jugadores es todo un acierto.

▲ Las jugadas ensayadas le dan un aire de simulación.



GLOBAL 90

Con este nuevo juego de la saga, Electronic Arts no se ha limitado a actualizar las plantillas de los equipos. El resultado es un cartucho que permite vivir toda la emoción de la NBA, reuniendo las mejores característica de los simuladores de su género. Un cartucho para conservar.





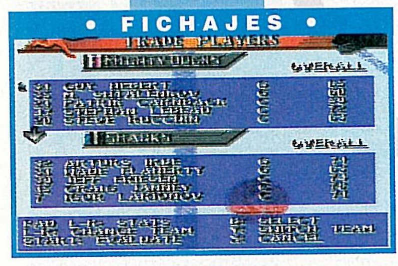
Tras dos años de ausencia en nuestro mercado, la saga de Electronic Arts vuelve a contar con un simulador de hockey sobre hielo para Super Nintendo. Entre las novedades destaca la inclusión de un editor.

A GOLPE DE STICK

Un año más **Electronic Arts** vuelve a la carga renovando su amplia gama de simuladores deportivos. El hockey sobre hielo no es una excepción ya que, desde la aparición de ELECTRONIC ARTS HOCKEY para *Mega Drive*, temporada tras temporada se renuevan los cartuchos de esta disciplina. Aunque las mencionadas versiones no siempre llegan a España, parece que los aficionados a este deporte están de suerte este año. Prueba de ello es la reciente aparición en nuestro mercado de la versión de este juego para *Mega Drive*, además de NHL HOCKEY'95 para *Game Gear* y de NHL HOCKEY de *Game Boy*. Sin embargo, las compañías distribuidoras de programas para los 16 *bits* de **Nintendo** no se han mostrado nada receptivas a la hora de acercarnos títulos de hockey. A pesar de los múltiples lanzamientos existentes en Japón y Estados Unidos, el único juego disponible dentro de nuestras fron-











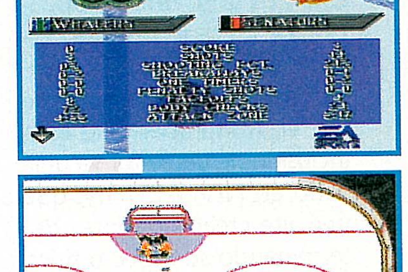


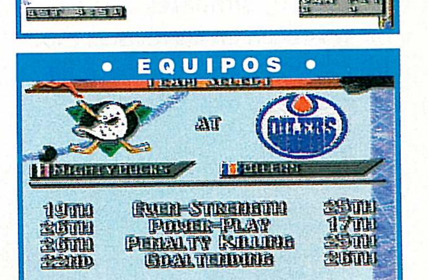


Los equipos que integran la NHL se encuentran recogidos en la versión para 1996 creada por Electronic Arts.



El editor de jugadores es la principal novedad con respecto a las anteriores entregas de esta serie.









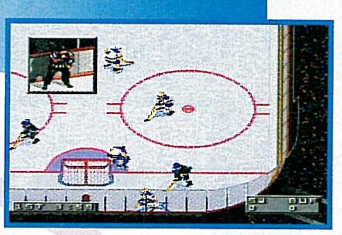








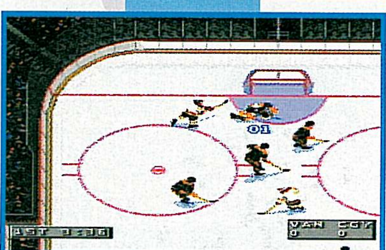


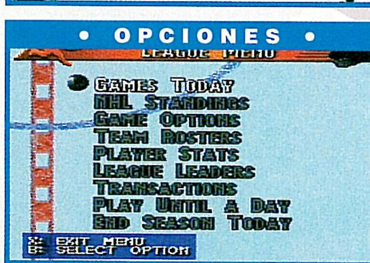


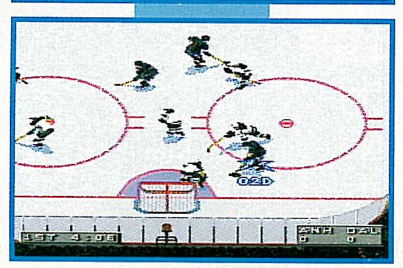
teras es la versión de 1993 creada por **Electronic Arts**. La compañía norteamericana se ha limitado a la actualización de jugadores incorporando escasas novedades. Las más destacadas son la aparición de un editor de jugadores y la posibilidad de realizar traspasos entre los diferentes equipos. Por otra parte se mantienen las opciones clásicas de este tipo de simuladores, incluida la de cambio automático de alineación incorporada en el cartucho de 1994. Sin embargo eliminan las digitalizaciones de los rostros de los jugadores, aunque se recuperan las luchas entre jugadores a puñetazo limpio. Gráficamente se respeta la perspectiva aérea vertical sin incluir grandes cambios en la definición de las estrellas de la NHL. La brusquedad del *scroll* sigue siendo el principal defecto de un programa que aporta pocas cosas nuevas y que, como es habitual en **Electronic Arts**, se encuentra un poco por debajo del mismo título para *Mega Drive*.

CHIP & CE.









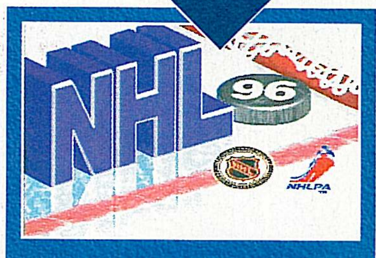


Las luchas entre jugadores, eliminadas en las anteriores versiones, vuelven a estar presentes en este cartucho.





Las repeticiones son uno de los muchos aspectos disponibles entre la gran variedad de opciones recogidas en NHL´96.



ELECTRONIC ARTS
HIGH SCORE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 2 COMPETICIONES
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Los sprites de los jugadores tienen gran calidad.

▼ El scroll de pista es demasiado brusco.



MUSICA

▲ Destaca la animada melodía utilizada en la intro.

▼ En el resto del juego es bastante monótona.



SONIDO FX

▲ Gran variedad de melodías de órgano.

▲ Los efectos cumplen con su cometido.



JUGABILIDAD

▲ El editor de jugadores como principal novedad.

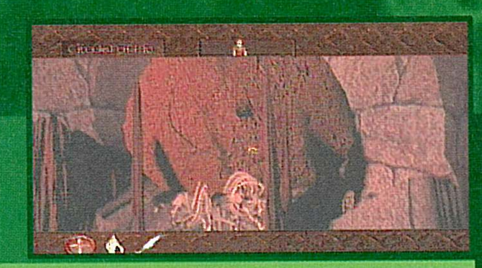
▲ Con el botón R los jugadores dan un giro completo.



GLOBAL 78

El mismo esquema fundamental del primer miembro de la saga de Electronic Arts vuelve a ser utilizado con escasas novedades.

La jugabilidad es la misma, pero el filón de este tipo de simuladores ya está un poco desgastado. Esperamos nuevos títulos con más novedades.









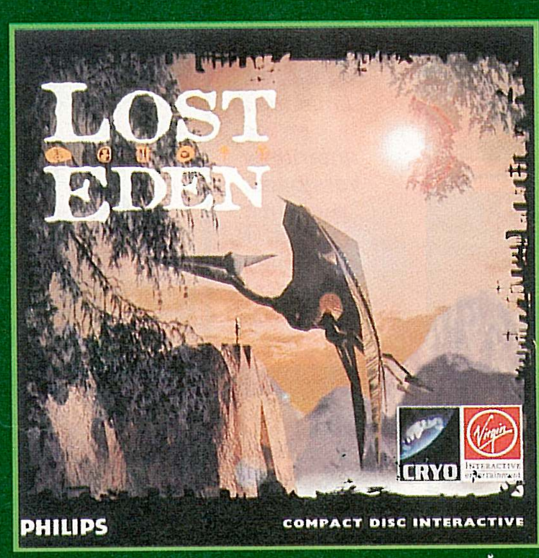




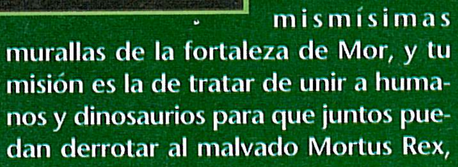
REGRESO AL EDEN

LOST EDEN ES UN JUEGO CON LAS CARACTERÍSTICAS NECESARIAS COMO PARA LIDERAR EL SEGMENTO DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS.

Philips Media se está esmerando cada día más para hacer que sus usuarios disfruten al máximo del *software* para **CDi**. Todos recordamos las Navidades de 1992 y la gran sorpresa que nos llevamos cuando algunos descubrimos este nuevo sistema. Los títulos que le acompañaban eran espectaculares a nivel gráfico, aunque pecaban de una escasa jugabilidad. Actualmente, acercándonos a las navidades del 1995, podemos apreciar una espectacular mejora en el *software* para esta máquina. THE 7th GUEST, BURN: CYCLE, o **LOST EDEN** abren una nueva puerta a las verdaderas capacidades del **CDi**.

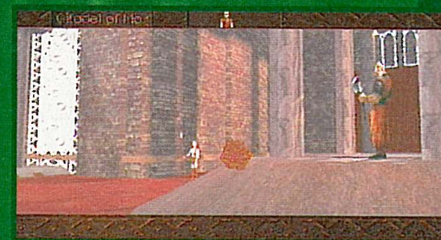


LOST EDEN, la ultima aventura de la compañía **Cryo** para **Philips Media**, nos ha dejado muy buen sabor de boca. Ambientado en la época Jurásica, este título es una aventura gráfica en donde se debe combinar la habilidad de pensamiento junto a una buena dosis de paciencia. Comienzas viajando desde las mismísimas murallas de la fortaleza de Mor, y tu misión es la de tratar de unir a humanos y dinosaurios para que juntos puedan derrotar al malvado Mortus Rex,













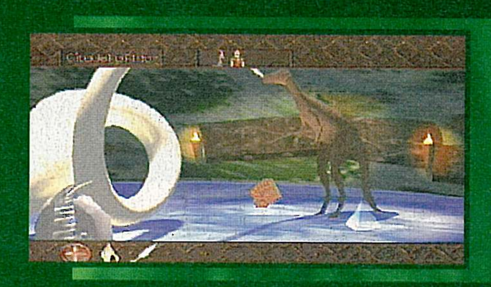


un ser que quiere hacerse con el control del reino entero. Encontrarás un montón de complicaciones y obstáculos que muchas veces te harán perder la paciencia y los nervios. Los gráficos y animaciones están totalmente renderizados, y los cinemas poseen un grado de realismo pocas veces visto en un juego de este sistema. El único pero es que la lentitud del lector del **CDi** hace que muchas veces éstas se eternicen. La acción es absolutamente trepidante a pesar del género al que pertenece. Deberás encontrar *items* que te permitan encontrar pasadizos secretos, hallar otros objetos, o que posibiliten hacer nuevos amigos. Con la ayuda de ciertos personajes, imprescindible en algunos momentos del juego, encontrarás pistas que te indi-









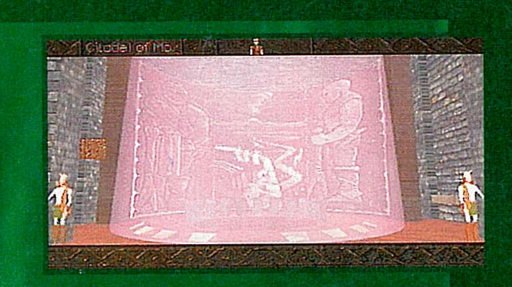
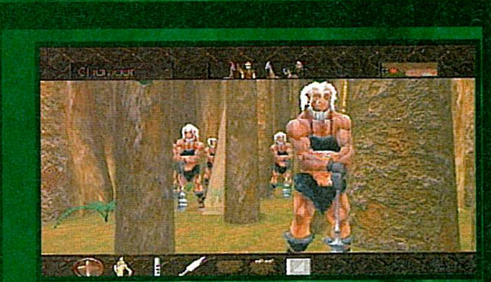









LOST EDEN

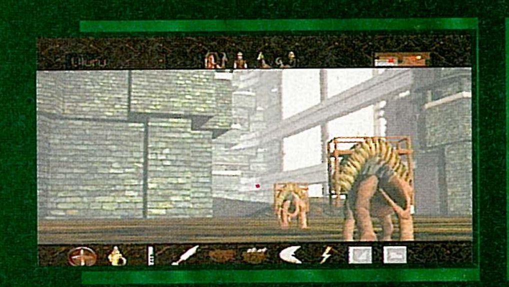





carán el mejor camino a seguir o la posible solución a algún misterio. Una constante en este juego son los largos viajes que tendrás que realizar de país a país para ir convenciendo a sus habitantes de que se unan a esta peligrosa aventura. Las melodías y las músicas son, sin duda alguna, lo mejor del juego. Varían dependiendo de donde se desarrolle la acción, y recuerdan mucho a las que componía el grupo **Enigma**, una mezcla de canto gregoriano con acordes rítmicos que, incluso, te harán menear alguna extremidad de tu cuerpo mientras juegas.

Este título va a ser uno de los más populares junto con THE 7th GUEST, o BURN: CYCLE, y le pronosticamos un espectacular éxito dentro del sistema ***CDi***. Sus usuarios están de enhorabue-



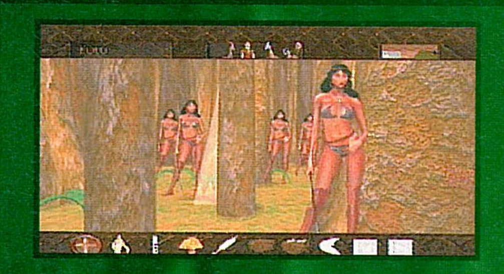


IDIOMA









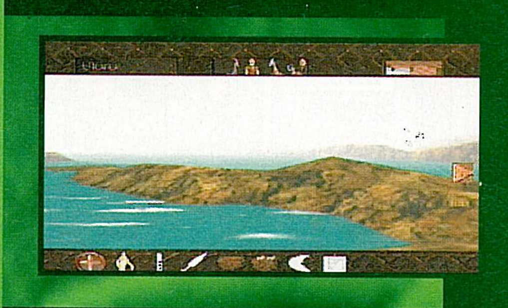


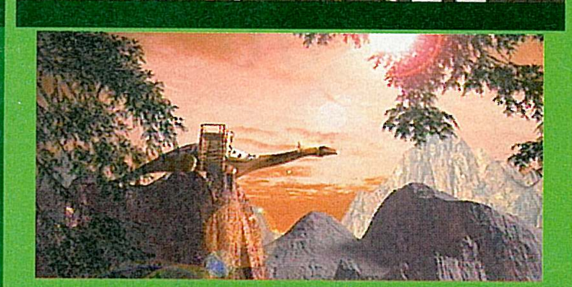
na porque pocas veces encontrarán un programa que sepa desarrollar de una forma tan magistral el potencial de una máquina que va siendo hora que ocupe el lugar que se merece. Sólo nos queda esperar que futuros títulos como CREATURE SHOCK, DEAD END o ALIEN ENCOUNTER sigan su camino.

ASIKITANGA













PHILIPS	
CRYO	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS



91

▲ Es, sin duda alguna, lo mejorcito del juego. Sus cinemas son auténticamente reales, y le dan un toque exótico a la trepidante acción de este título.

MUSICA



92

▲ Las excelentes melodías son dignas de ser grabadas para aprovecharlas en cualquier fiesta.

▼ La excesiva repetición de las mismas.

SONIDO FX



88

▲ Los extensos diálogos que puedes mantener con los personajes.

▼ Los efectos de sonido de los dinosaurios y otros animales.

JUGABILIDAD



90

▲ Al ser una aventura gráfica, su jugabilidad es excelente debido a la gran variedad de decisiones y acciones que debes tomar y adoptar.

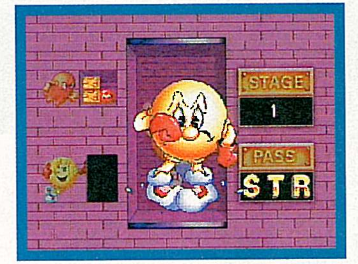
GLOBAL 90

Es sin duda alguna uno de los juegos más esperados y espectaculares que se van a ver en el sistema CDi. Su calidad, tanto gráfica como de sonido, abre nuevas puertas a las grandes capacidades de este sistema. A pesar de la llegada de las nuevas máquinas, este soporte se sigue mostrando como una máquina muy capaz en cuanto a sus juegos.

EMMEGETAME







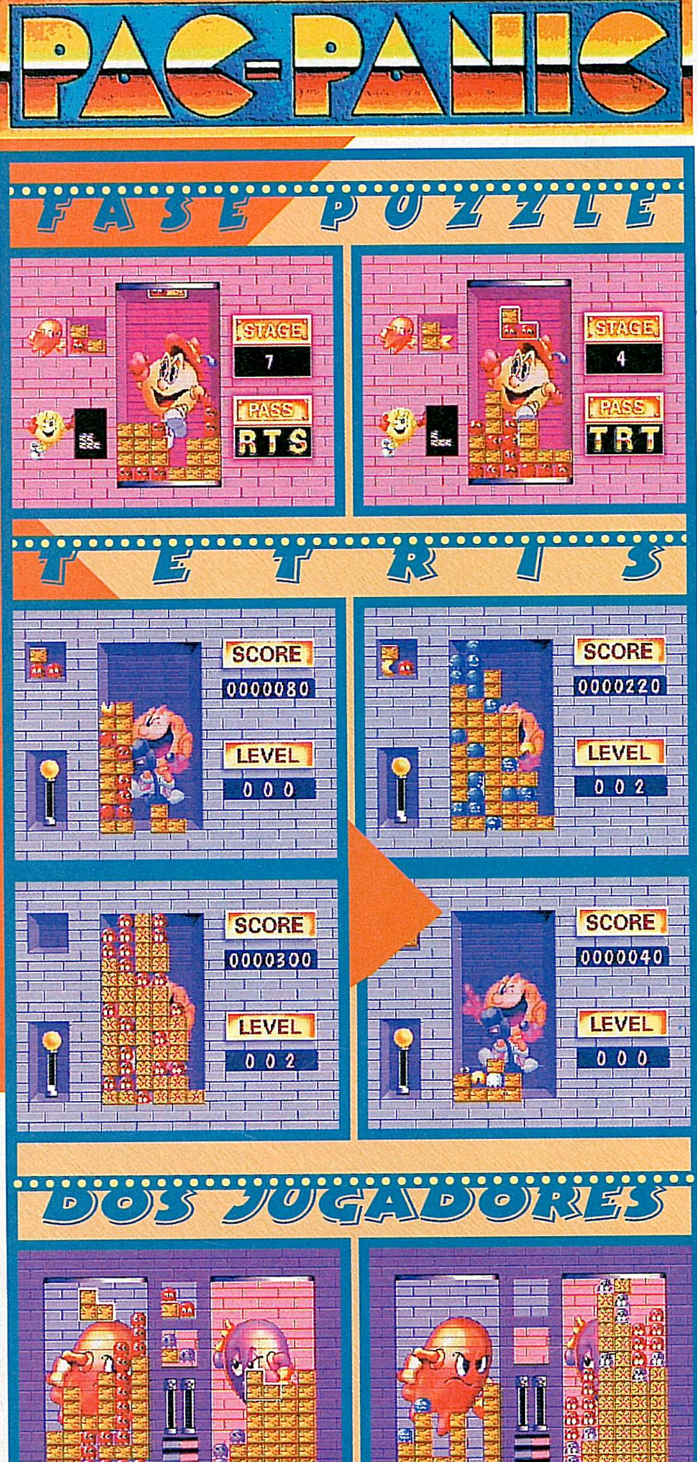


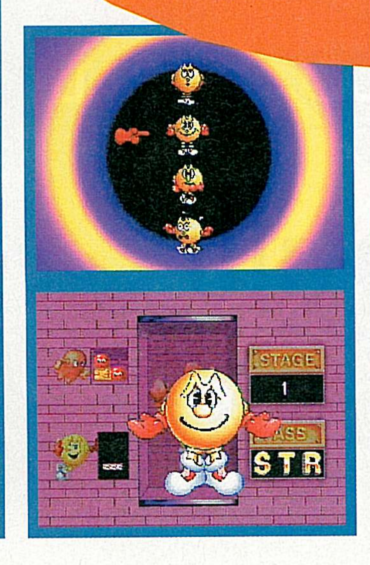
PHILIPS
NAMCO
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 100
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

PAC-PANIC

Philips Media, a través de **Namco**, ha conseguido trasladar otro de los grandes clásicos contemporáneos a su ***CDi***. También conocido como PAC-ATTACK en las versiones de ***SNES***, ***Mega Drive***, ***Game Gear***, y ***Game Boy***, este clásico de las consolas resulta tan adictivo y trepidante como TETRIS y PAC MAN juntos. Mezcla de ambos nos enganchará a los mandos desde el primer momento. Los modos de juego son tres. En el primero, como un TETRIS, sólo deberemos hacer líneas. En el segundo modo, el puzzle, lo único que hay que hacer es eliminar a todos los fantasmas. La última opción, la de dos jugadores simultáneos, es la modalidad más interesante y divertida de todo el programa, ya que se fomentan los piques continuos al poder mandar las líneas conseguidas al contrario. Un lujo para el ***CDi***.

ASIKITANGA





GRAFICOS



▲ No son nada espectaculares y, de hecho, varían poco a lo largo del juego. Pero le añaden un toque de humor.

MUSICA



▲ Típicas melodías «pacmanianas».

▼ La repetición de las mismas en ciertas acciones.

SONIDO FX



▲ Son los típicos de un juego de Pac Man, con el incesante sonido del comecocos devorando a los fantasmas.

JUGABILIDAD



▲ Imagináos TETRIS y PAC MAN unidos para el deleite de los que disfrutamos de ellos.

GLOBAL

80

Toda la jugabilidad del TETRIS unida al gran entretenimiento del PAC MAN. Namco nos obsequia con un juego que, además de ser divertido y excitante, levantará pasiones entre los usuarios de CDi más entraditos en años. Sin duda alguna, uno de los títulosmás importantes de Philips del momento.

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SU •

SUPER JUEGOS

SUSCRIBETE

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.790 ptas. (lo que supone ahorrarte 950 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos • • • • • • • •
Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo.
¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863179
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.790ptas.**

Nombre y apellidos:
Dirección: C. P.:
Teléfono: Población:
Provincia: Edad:
Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta VISA nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta..
Nombre del titular si es distinto..
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)
❑ Giro Postal Nº............................ De Fecha..................
Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 395 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados
N.os ....

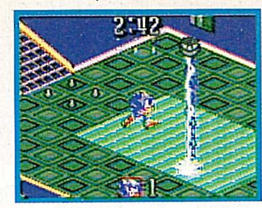
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población: Provincia:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta Visa nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta..................................
Nombre del titular si es distinto...................................
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)
❑ Giro Postal Nº......................... De Fecha...................
Fecha y firma:

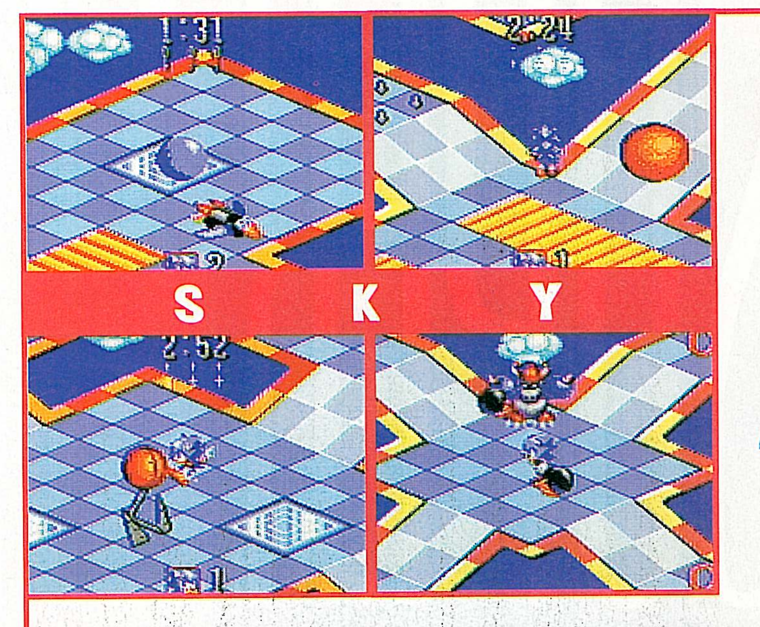
• SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS •

ERIZANDO EL RIZO

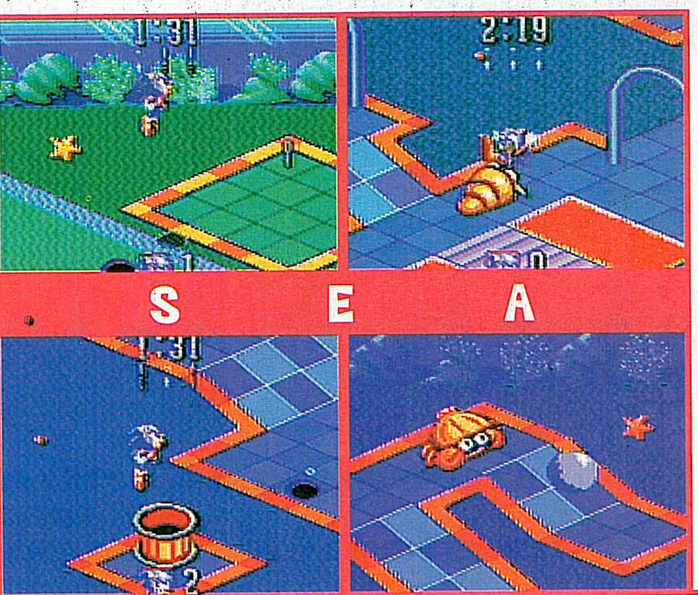



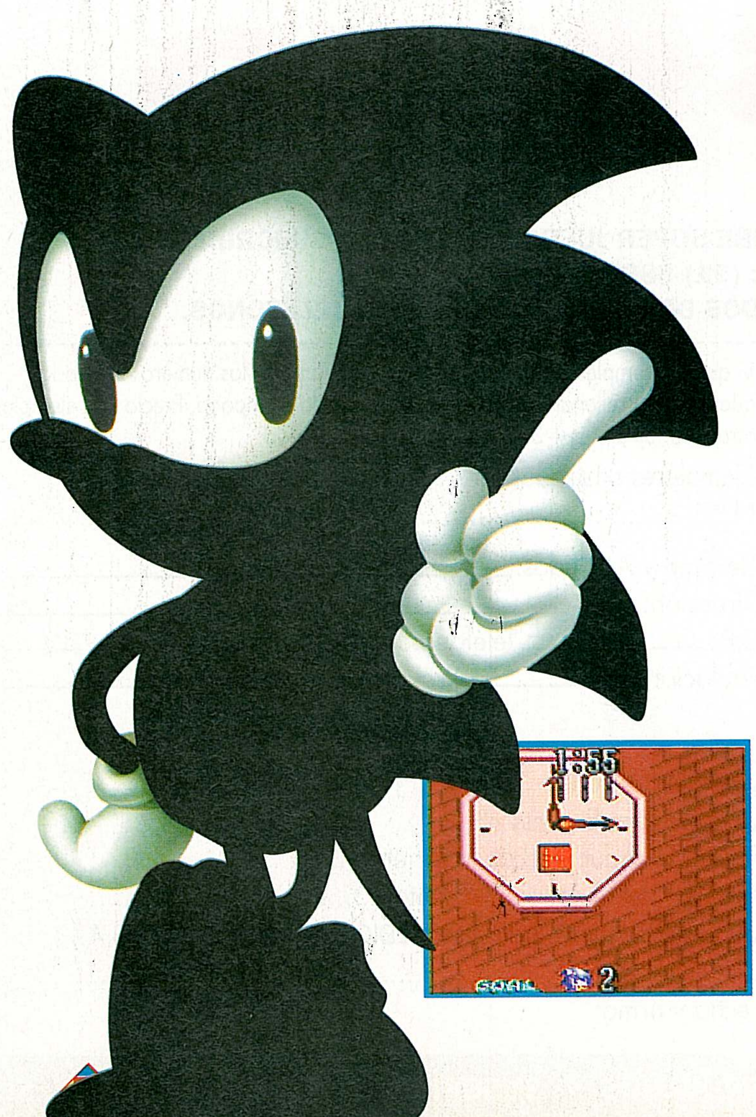

Ahora que el número de lanzamientos para Game Gear está decreciendo a marchas forzadas, es cuando debemos exigir a los programadores de este sistema la máxima calidad en sus producciones. SONIC LABYLINTH cumple con esta premisa.



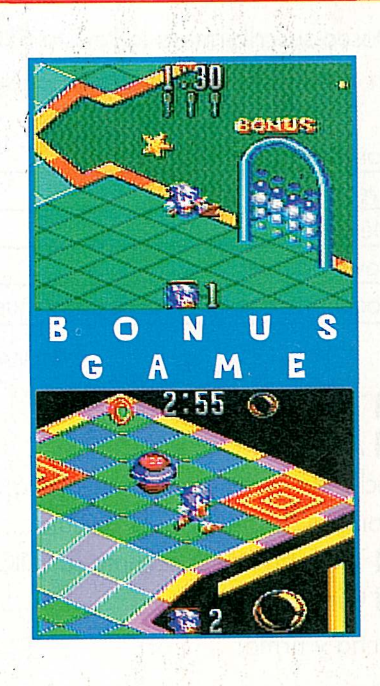


F A





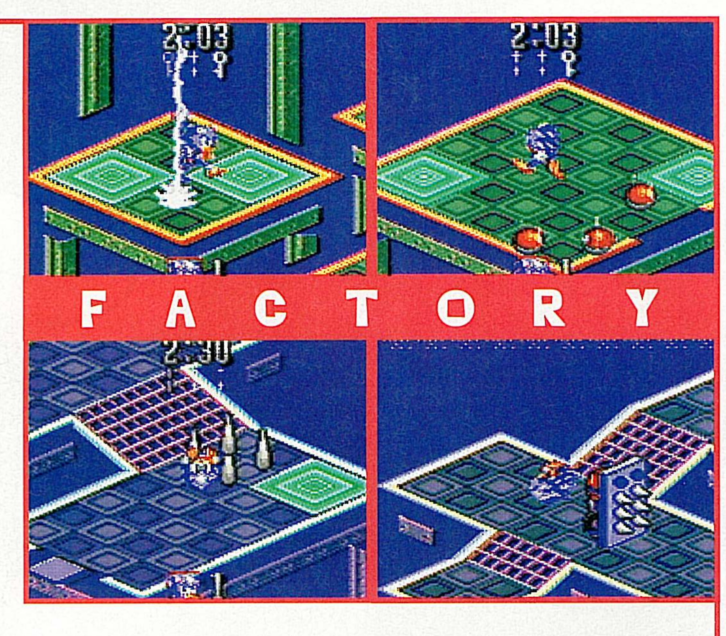
EL primer y único SONIC que llegó a aparecer en los salones recreativos como *Coin-op*, SONIC ARCADE, es el título en el que se inspira este SONIC LABYLINTH para *Game Gear*. En esta máquina destacaba, además de su cuidada perspectiva isométrica, la inclusión de 2 *Track-Balls* con los que se controlaban los movimientos de nuestro personaje. Se utilizó este sistema ya que, como ocurre en la versión que nos ocupa, Sonic se desplaza rodando

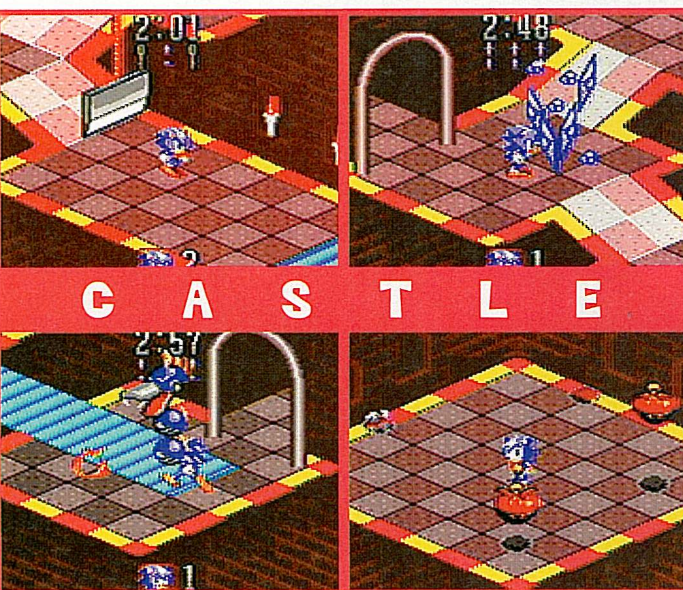


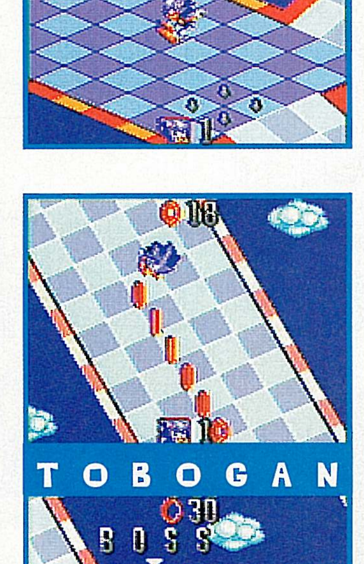




S
E
S


FACTORY


CASTLE

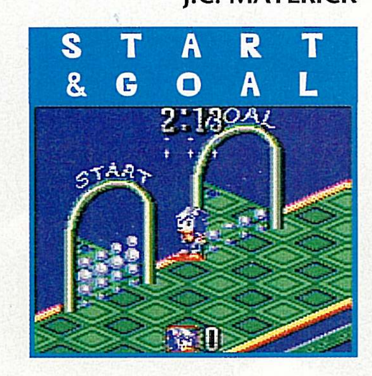

TOBOGAN


ITEMS

JEFE FINAL

por el suelo, en una forma que, aun siendo incómoda en las primeras partidas, resultará ser de gran utilidad a medida que tomemos práctica. En *Game Gear*, como es obvio, no disponemos de dichos *Track-Balls*, aunque a cambio sus programadores han ideado un sistema ciertamente sencillo y útil que permitirá desplazar a Sonic con suma facilidad. A nivel gráfico, el juego sigue manteniendo la misma perspectiva isométrica, lo que no ha sido obstáculo para recrear unos bonitos escenarios que en todo momento se mantienen fieles al original. Las músicas y el sonido se mantienen en un nivel aceptable, muy en la tónica general que demuestra el resto del juego.

J.C. MAYERICK


START & GOAL




PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

PONEMOS EN ORBITA 25 PlayStation

PlayStation

HAZTE CON EL CONTROL DE UNA

SUPER JUEGOS y **SONY** tiran la casa por la ventana y ponen en órbita 25 ***PlayStation***. Conseguir una de ellas es muy fácil. Durante los meses de octubre, noviembre y diciembre te haremos 2 preguntas que sólo requieren una atención especial. Deberás guardar el cupón de octubre, el de noviembre y el de diciembre (no se aceptarán fotocopias) y enviarlos todos juntos con las respuestas antes del 13 - 12 - 95, fecha en que se realizará el sorteo entre todos los acertantes y del que saldrán los 25 afortunados.

Para las 2 preguntas de este mes sólo necesitas agudizar la vista y saber sumar.

Fácil ¿no?.

1º - ¿Cuántos participantes hay en el juego WIPE OUT? Echa un vistazo a la *review* que os ofrecimos el mes pasado.

2º - En las secuencias del juego WIPE OUT que os ofrecimos en el vídeo, ¿en qué posición acaba la nave cuando se cortan las imágenes del juego?

Manos a la obra, ya que el premio bien merece la pena un pequeño esfuerzo. ¡A sumar tocan!



El hecho de participar en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado será resuelto por los organizadores.
El hecho de participar implica la aceptación de entrar en una base de datos.

Envía este cupón a: Ediciones Mensuales S.A. Super Juegos. C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre *PlayStation*.

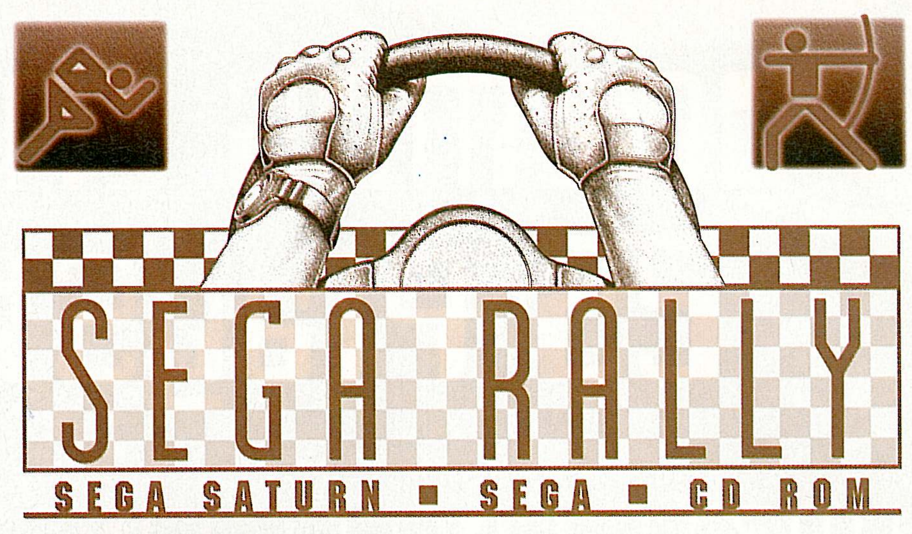
1

Nombre ....edad ....
Apellidos..
Dirección ....
Población ....Provincia ....
C.P ....Tel ....
Respuesta 1 ....
Respuesta 2 ....

A PIE DE PISTA

LAS NUEVAS CONSOLAS SIGUEN PRESENTANDO NUEVAS OPCIONES DENTRO DEL TERRENO DEPORTIVO. TENEMOS EN NUESTRAS MANOS UNA BETA AVANZADA DE SEGA RALLY, UN JUEGO PARA SATURN QUE SE VA A CONVERTIR EN SU GRAN BAZA CARA A LOS PROXIMOS MESES. POR OTRO LADO, OS PRESENTO LA VERSION DE FIFA SOCCER'96 PARA MEGA DRIVE 32X, CON EL QUE E. A. PRETENDE EJERCER EL DOMINIO ABSOLUTO DENTRO DE LA SIMULACION FUTBOLISTICA.

■ J. ITURRIOZ ■





Conversión directa de la recreativa del mismo título, **Sega** apunta muy alto con un simulador de conducción destinado a liderar este segmento de las nuevas tecnologías. Los juegos centrados en el mundo de la velocidad siempre han tenido un importante número de representantes en cualquier sistema. La nueva generación de consolas de 32 *bits* hace de la simulación velocística el banco de pruebas de la potencia de su *hardware*, rivalizando ***Saturn*** y ***PlayStation*** en la calidad de sus producciones. Así pueden destacarse MOTOR TOON GRAND PRIX, WIPE OUT, RIDGE RACER o el im-



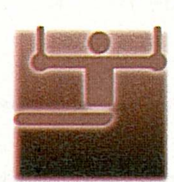
Las etapas que transcurren por el desierto son las más sencillas de todas. Las carreteras son bastante amplias, por lo que el mayor problema es el firme de algunas zonas. Entre las sorpresas que nos esperan en el circuito hay que destacar un helicóptero.

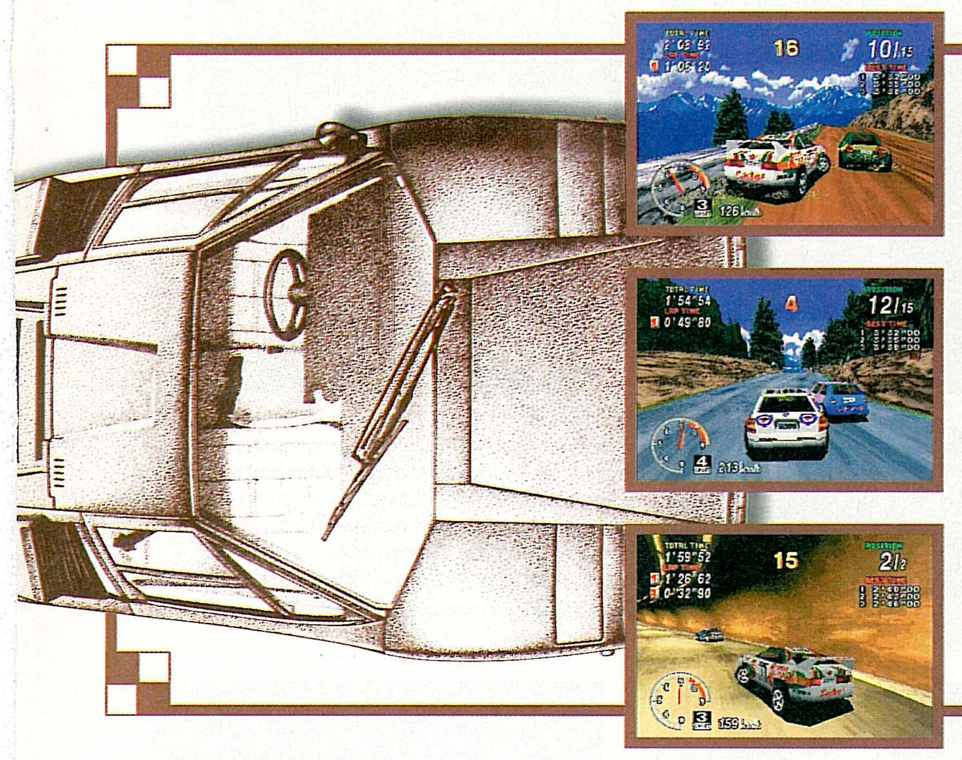
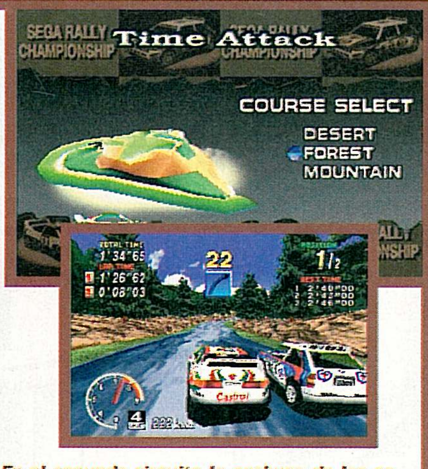


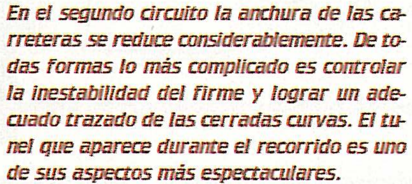






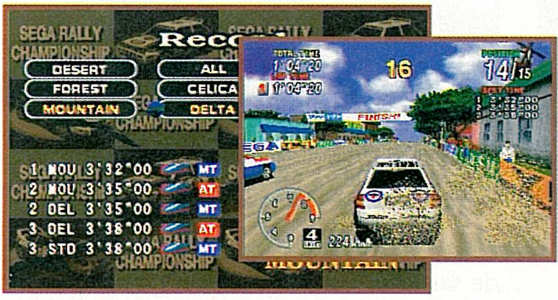


BOSQUE

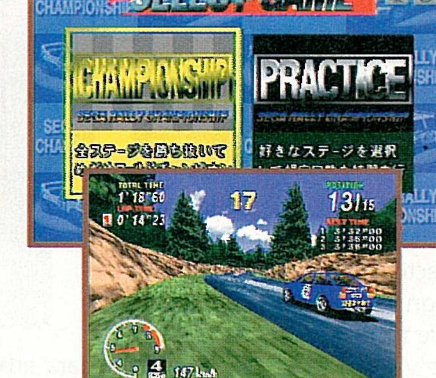
En el segundo circuito la anchura de las carreteras se reduce considerablemente. De todas formas lo más complicado es controlar la inestabilidad del firme y lograr un adecuado trazado de las cerradas curvas. El tunel que aparece durante el recorrido es uno de sus aspectos más espectaculares.



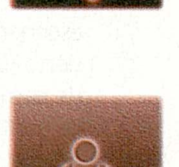












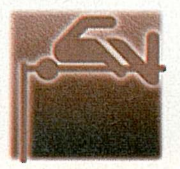


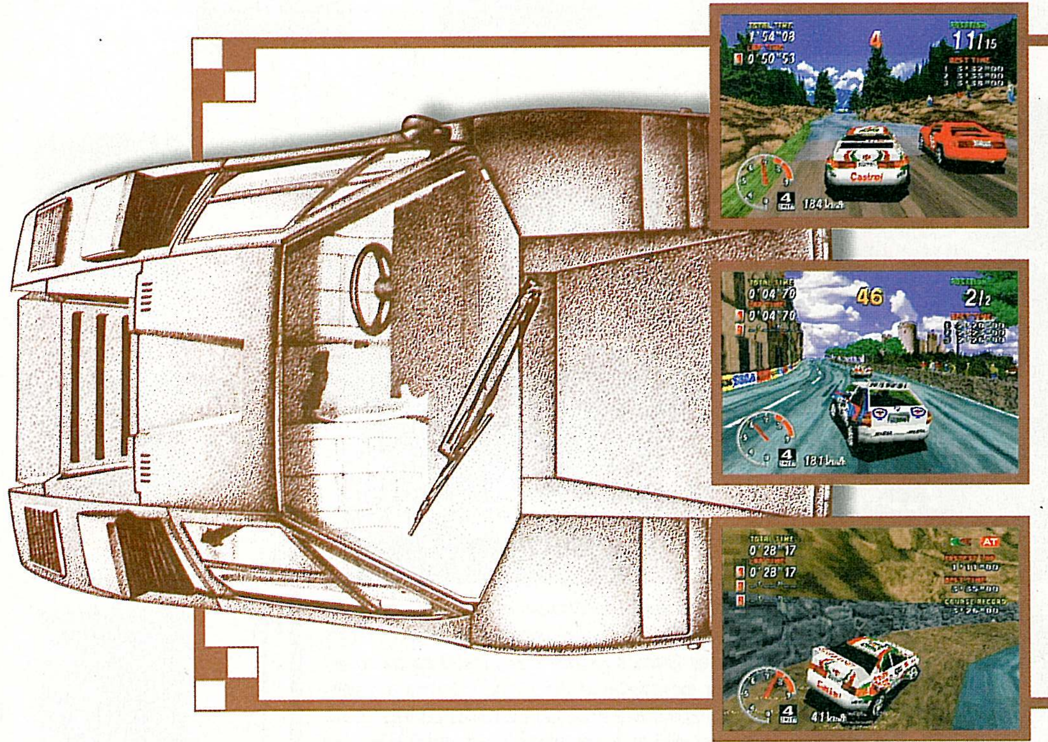
presionante DESTRUCTION DERBY para *PlayStation*, y GALE RACER, CYBER SPEEDWAY y el increíblemente jugable DAYTONA de *Saturn*.

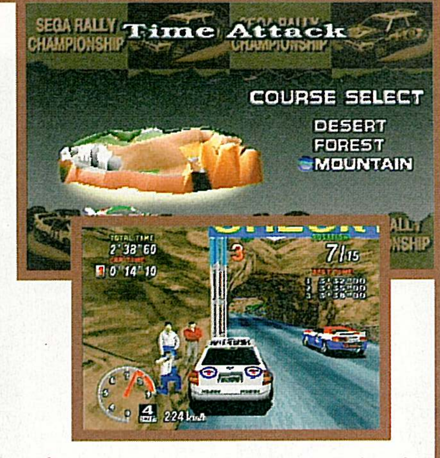
SEGA RALLY se presenta como la gran estrella para la próxima temporada, en la que la compañía que da nombre al juego ha puesto todas sus esperanzas. Si la primera hornada de juegos de *PlayStation* era superior a la de *Saturn*, con SEGA RALLY, VIRTUA FIGHTER 2 y VIRTUA COP las cosas parece que pueden cambiar. Este título resultará familiar para los asiduos a los salones recreativos ya que, desde hace seis meses aproximadamente, viene arrasando la *coin-op* de **AM3**. El grupo programador ha buscado reproducir de la forma más fiel posible las características que han hecho popular la citada máquina. Así, se han respetado los vehículos protagonistas, que siguen siendo un **Lancia Delta Integrale** y un **Toyota Celica**. También se mantienen las perspectivas,









MONTAÑA

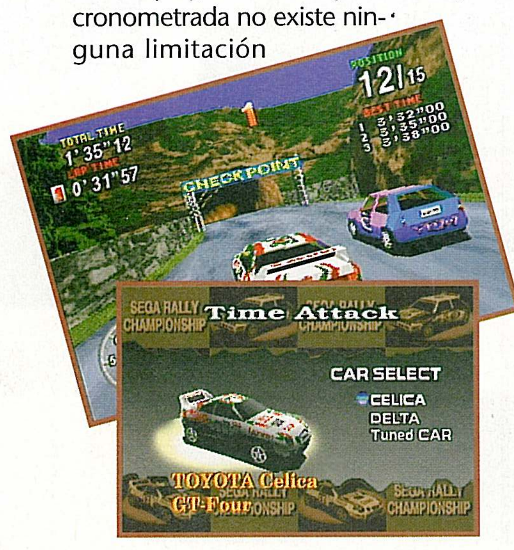
La última etapa incluida trascurre en los alrededores de una población alpina. Las calles del pueblo son muy estrechas y la carretera presenta un trazado complicadísimo. El público se encuentra permanentemente a los lados de la carretera, reproduciendo fielmente el típico ambiente que rodea estas pruebas.







desde dentro del coche o desde la parte posterior del mismo, y los mismos circuitos. Con respecto a estos últimos hay que señalar la magnífica reproducción de los escenarios que rodean las etapas de desierto, bosque y montaña. En los modos de campeonato y práctica el sistema para continuar en carrera es el clásico *extended play*, mientras que en la opción cronometrada no existe ninguna limitación para finalizar los circuitos. Gráficamente el juego es impresionante, destacando el efecto logrado al reflejar los movimientos de inercia del coche y los cambios de rasante del decorado. Entre las diferencias con el original hay que señalar la inclusión de la opción de modificar las características de los vehículos, y la posibilidad de salvar estos cambios. Aunque es segura la participación de, al menos, dos jugadores simultáneos, no sabemos si se hará mediante el modo *split screen* o utilizando un conector entre diferentes consolas. En resumen, SEGA RALLY puede considerarse como una mezcla de la calidad estética del *arcade* con la enorme jugabilidad de DAYTONA. Insuperable.









El legendario simulador de Electronic Arts aparece por fín en Mega Drive 32X.

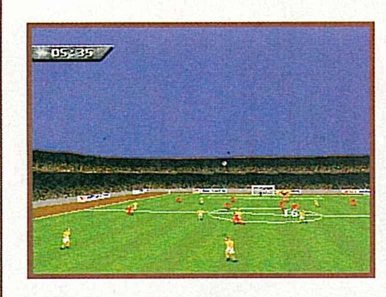


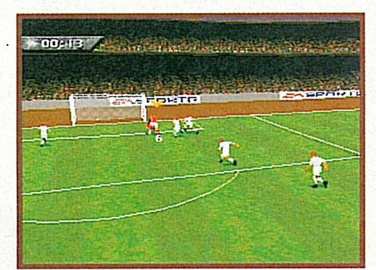
32 MEGAS

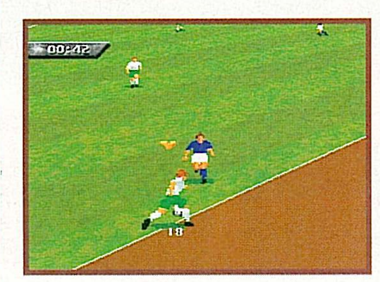


FIFA'96 SOCCER

SEGA 32X ★ EXTENDED PLAY









Aparecen recogidos los clubs pertenecientes a las ligas más importantes del mundo, así como numerosas selecciones nacionales.

LIGAS JUGADORES

El cartucho recoge los nombres de los jugadores reales que formaron parte de los diferentes equipos en la pasada temporada.

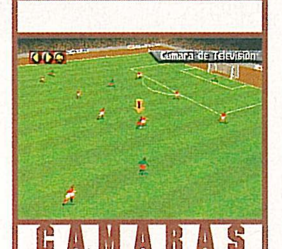








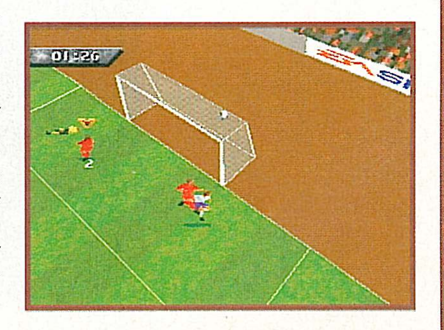




CÁMARAS

El aspecto más destacable es la posibilidad de optar hasta por seis cámaras diferentes. De esta forma se puede observar una jugada desde diversos puntos de vista, logrando una espectacularidad que únicamente está al alcance de los nuevos soportes. Toda una gozada que os hará recrearos una y otra vez con los mejores momentos.

La prolífera saga de **Electronic Arts** inicia su andadura en *Mega Drive 32X* tras haber aparecido en las consolas portátiles y en las de 16 *bits*, incluyendo tres versiones para *Mega Drive*. Sin embargo, en esta ocasión **Extended Play** ha dejado las labores de programación en manos de **Probe**, y se ha encargado de todo lo concerniente a la producción del juego. Entre los nuevos soportes, únicamente existía la reciente entrega para *3DO*, en la que se apostó, una vez más, por la espectacularidad. El cartucho para *MD 32X*, recoge las principales ligas mundiales junto a las selecciones que caracterizan a las últimas versiones de este título. Gráficamente los *sprites* no son demasiado grandes, lo que ha permitido dotar el juego de una gran rapidez. Los nombres de los jugadores son los auténticos que formaban las plantillas en la temporada pasada. De todas formas, no hay ninguna duda de que el aspecto más destacado es la amplia variedad de perspectivas desde las que pueden seguirse los partidos. Hasta seis planos diferentes ofrecen una amplia diversidad de posibilidades, perfectamente complementadas con la variedad de opciones habitual en este tipo de simuladores. Se trata de una buena piedra de toque ante el inminente lanzamiento de las versiones para *PlayStation* y *Saturn*. Esperamos que estas versiones incorporen muchas novedades para poder competir de tú a tú con colosos como VICTORY GOAL, GOAL STORM o WINNING ELEVEN.



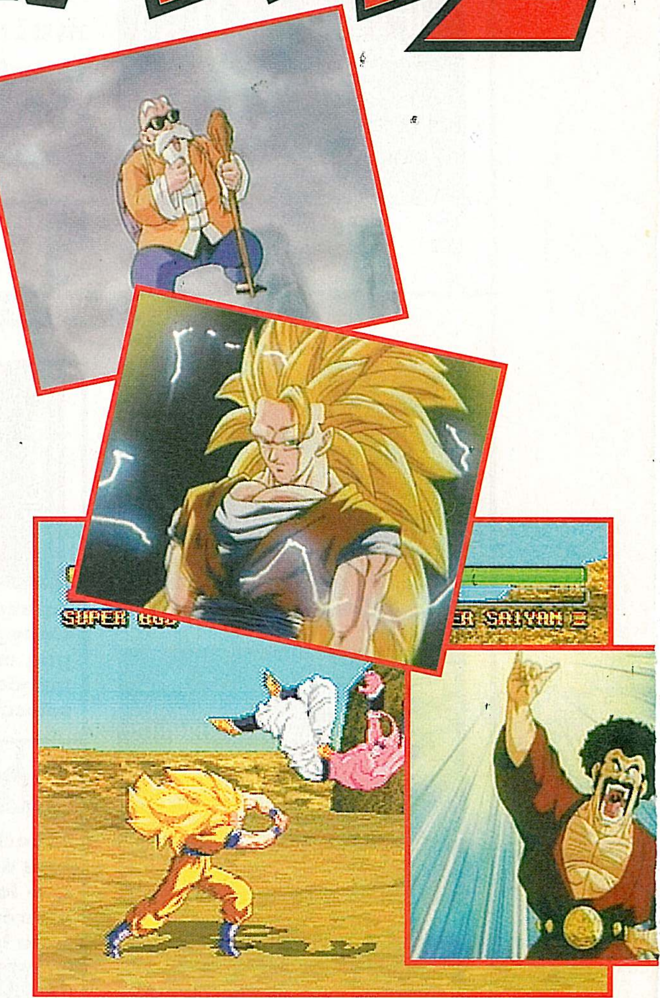
MANGA ZONE

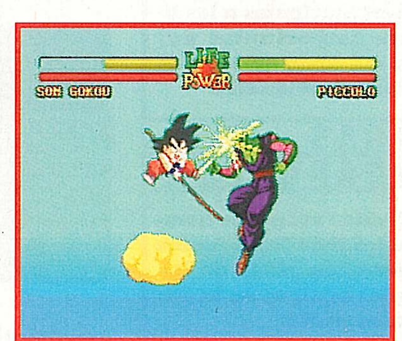
En vista del inminente lanzamiento de la versión Saturn, este mes volvemos a recuperar el soberbio DRAGON BALL Z: SUPER BATTLE 22 de PlayStation. Os ofrecemos el truco para seleccionar a cinco nuevos luchadores y la posibilidad de ejecutar los demoledores Meteoro Attacks. Como colofón incluimos además un breve comentario sobre la última aparición del protagonista Son Goku en Super Nintendo.

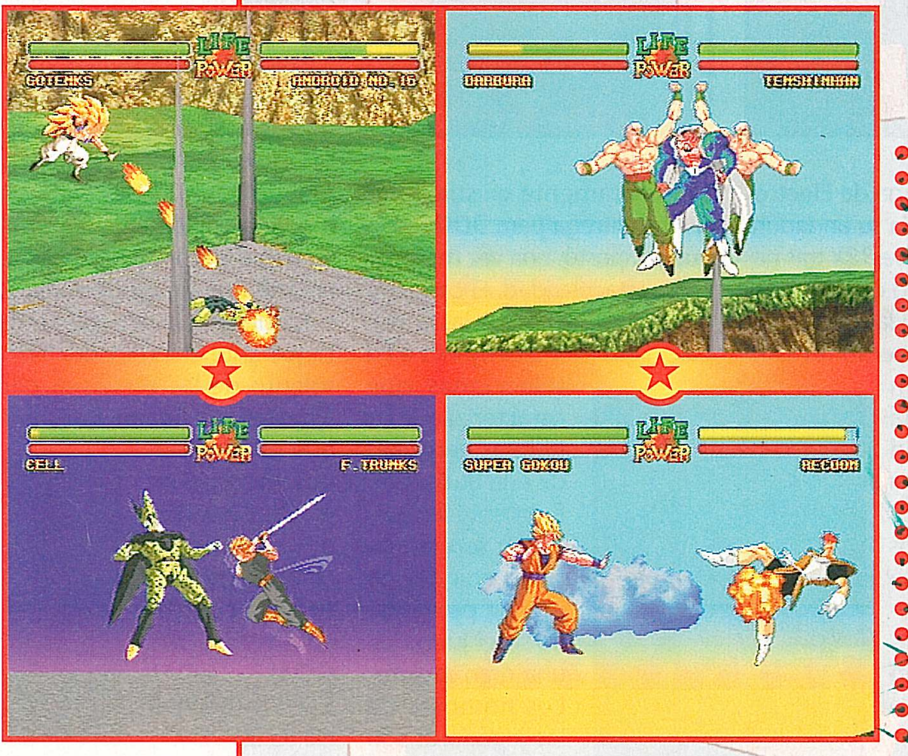
• NEMESIS •

DRAGON BALL Z

Tal y como os prometimos hace dos números, este mes vamos a dedicarnos en cuerpo y alma a destapar los más oscuros secretos de DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22. La espectacular producción de **Bandai** para ***PlayStation,*** al igual que sus hermanos de ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive,*** oculta no pocas sorpresas en su interior en forma de trucos y llaves secretas. El mas importante de ellos es la posibilidad de elegir a cinco luchadores más: el Maestro Tortuga Duende (también conocido como Kame-Sennin), Son Goku con-







Meteoro Attacks

- **TRUNKS:** →←↓↑ ■
- **PICCOLO:** →←↓↑ ■
- **KRILIN:** →↘↓↙←→ ■
- **TEN SIN HAN:** →↘↓↙←→ ■
- **GREAT SAIYAMAN:** →↘↓↙←→ X
- **VEGETA:** →↘↓↙←→ X
- **ZARBON:** →↘↓↙←↙↓↘→ ■
- **ANDROIDE 18:** →↘↓↙←→ X
- **ANDROIDE 16:** →↘↓↙←↙↓↘→ ■
- **CELL:** →←↓↑ ■
- **SON GOHAN:** →←↓↑ X
- **SON GOTEN:** →↘↓↙←↙↓↘→ ■
- **TRUNKS JR.:** →←↓↑ X
- **GOTENKS:** →↘↓↙←↙↓↘→ ■
- **SUPER BOO:** →↘↓↙←↙↓↘→ ■
- **GOGETA:** ←↙↓↘→↘↓↙← ■
- **SON GOKU:** →↘↓↙←→ ■
- **MAJIN BOO:** ←→↓↑ ■
- **FREEZER:** →←↓↑ ●
- **KAIOH SHIN:** →←↓↑ ●
- **SON GOKU JR.:** ←↙↓↘→↘↓↙← ■
- **SON GOKU GRADO 3:** ←→↓↑ ■
- **DABRAA:** ←→↓↑ ■
- **KAMESENNIN:** ←↙↓↘→↘↓↙← ■



vertido en Super Saiyan en Grado Tres, el impresentable Mr.Satán, Gogeta (resultado de la fusión entre Son Goku y Vegeta) y, para alegría de nostálgicos, Son Goku en sus años mozos, armado de su bastón mágico y volando sobre la nube Kinton. Hasta ahora, para acceder a estos nuevos luchadores era necesario acabar el modo historia en *Hard* sin perder un sólo combate. Por suerte, hemos descubierto la manera de jugar con ellos directamente, ejecutando el siguiente truco: en la pantalla de presentación pulsad ARRIBA + TRIANGULO, ABAJO + X, IZQUIERDA + L1 y DERECHA + L2. Oiréis un sonido metálico y aparecerá una nueva secuencia de presentación con los nuevos luchadores, tras lo cual hará acto de presencia una nueva pantalla de presentación. Con esto, el número de personajes aumenta hasta 27, lo que le convierte en el arcade de lucha con más luchadores de toda la historia. Por último os ofrecemos un listado de como ejecutar los espectaculares *Meteoro Attacks*, con lo que esperamos alegrar aun más la existencia de los afortunados propietarios de ***PlayStation***. A los demás, solo nos queda soñar y esperar el lanzamiento oficial de este gran juego.

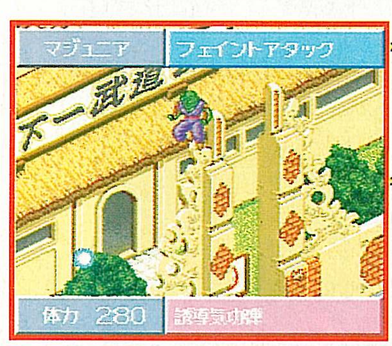
Con este truco, la cifra de luchadores sube a 27, todo un record en el género de lucha





El juego incorpora algunos de los enemigos más conocidos de la serie de televisión, como Vegeta y Freezer.











Pocos meses después del lanzamiento en tierras niponas de DRAGON BALL Z TOTSUGEKIHEN, **Bandai** ya tiene en todas las tiendas de Japón su inmediata secuela, DRAGON BALL Z: SUPER GOKUUDEN KEKUSEIHEN. Al igual que su predecesor, se trata de un trepidante *RPG* en el que se reproduce con toda fidelidad los mejores momentos del manga original. Este nuevo cartucho de ***Super Nintendo*** continúa la trama argumental justo donde acabó DRAGON BALL Z TOTSUGEKIHEN (con la derrota de Piccolo Senior a manos de Son Goku) y hasta el enfrentamiento final contra Freezer en la superficie del planeta Namec. Entre medias podremos disfrutar de otros momentos inolvidables del manga, como la llegada de Radix y Vegeta a la tierra y el peregrinaje de Son Goku por el más allá.

En vista de los buenos resultados de la primera entrega, **Bandai** ha mantenido el mismo desarrollo y mecánica de juego en esta secuela, de la que hay que destacar una mayor simplicidad de manejo en los combates, que conservan la perspectiva isométrica.

Una vez más, el idioma y el desinterés de **Bandai Europa** hacen bastante improbable una versión PAL y traducida (aunque sea en francés) de este soberbio *RPG*.



***SUPER GOKUUDEN KAKUSEIHEN** reproduce los mejores momentos de la serie de televisión.*

Sabrás,
cómo funcionan las cosas

explorarás,
un navío de guerra del siglo XVIII

descubrirás,
todas las partes del cuerpo humano

conocerás,
el mundo de las ciencias y el universo

y aprenderás
el significado de las palabras

UNOS CD-ROM QUE NO TE PUEDES PERDER ¡COLECCIÓNALOS!

DAVID MACAULAY — CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS

Mi Primer Diccionario Interactivo, Genial y Alucinante

STEPHEN BIESTY — EXPLORA EL BARCO Y CONVIÉRTETE EN POLIZÓN

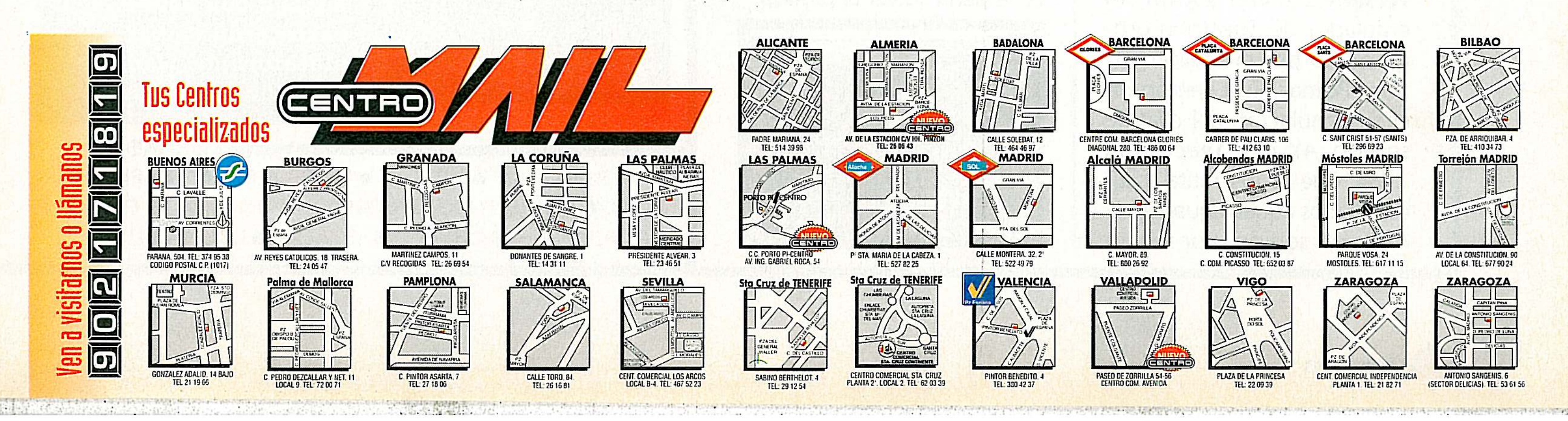
EL CUERPO HUMANO

ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA



Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.

Si desea más información, solicítela al número de teléfono **902 23 95 80**



AMIGMANIA

Coordinado por
THE PUNISHER

A C C L A I M





LA MAGIA DEL BALONCESTO VUELVE A AMIGA

Por fín el mercado internacional de Amiga vuelve a la normalidad, y tras unos meses de preocupante sequía, las compañías nos vuelven a inundar de prometedores lanzamientos. De hecho, muchas empresas que habían decidido suprimir el apoyo a este ordenador ya reconocen sus errores volviendo a programar juegos. La primera de éstas es Acclaim, la multinacional estadounidense que hace unos días nos comunicaba la proxima salida de NBA JAM: TOURNAMENT EDITION para Amiga. Aquí tenéis las primeras pantallas en rigurosa primicia.

NUEVA VERSION DEL EMULADOR DE SPECTRUM

Si eres de los que añoras el *Spectrum* siguiendo mes a mes con devoción la sección de mi compañero **Mayerick**, y además tienes un *Amiga 1200*, esta es tu oportunidad. Ya se encuentra disponible la versión 2.0 del *ZXAM*, el emulador de *Spectrum* programado por el mallorquin **Toni Pomar**. Esta versión incluye emulación del *chip* de sonido *AY* del *Spectrumn 128K*, que os permitirá escuchar todos aquellos juegos de *48K* con sonido. Por si esto fuera poco, podréis trabajar en multitarea con él, y ejecutar ficheros Z80, SP, SNAPSHOT y TAP.

● Si quereis cualquier información sobre este genial programa llamad a: TANIT BBS (971)392029. Usuario: TONIACE. O escribid a: Antonio J.Pomar Roselló. C/ Alferez Cerdá 13 Bajos. Palma de Mallorca. 07014 BALEARES. Hay ocasiones en que merece la pena volver al pasado.



LOS CINCO +

SKIDMARKS 2
ACID SOFTWARE ● A1200, A600, CD32



SHADOW FIGHTER
GREMLIN ● A1200, A600, CD32



SENSIBLE W.O.S.
WARNER ● A600, A1200



PINBALL ILLUSIONS
21ST CENTURY ● A1200, CD32



ROADKILL
ACID SOFTWARE ● A1200, CD32

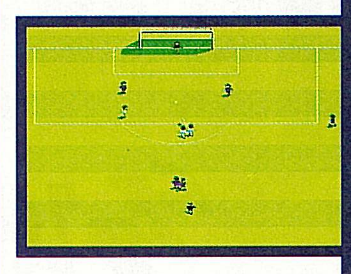


NOVEDADES



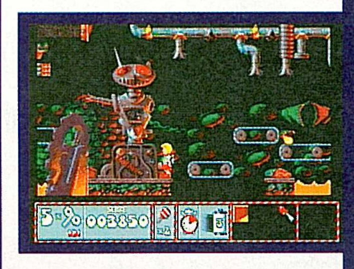
RUFFIAN

Despues de emular a SUPER MARIO KART con el gran BUMP AND TURN, Grand Slam vuelve a los clásicos con un plataformas protagonizado por un niño travieso.



FOOTBALL GLORY: INDOOR EDITION

Tras el clamoroso exito con escándalo incluido de FOOTBALL GLORY, Croteam realiza una jugada maestra, con la versión de Fútbol Sala.



LOLLYPOP

Famosos por la saga TURRICAN, Rainbow Arts regresan a Amiga con este entretenido arcade de plataformas, lleno de colorido y diversión.

Y ADEMAS

● VIRTUAL KART ● WORMS ● WHEELSPIN ● WOLFENSTEIN REMIX ● SIMON THE SORCERER 2 ● THE CHAOS ENGINE 2 ● SUPER TENNIS CHAMPS ● CITADEL ● LEADING LAP

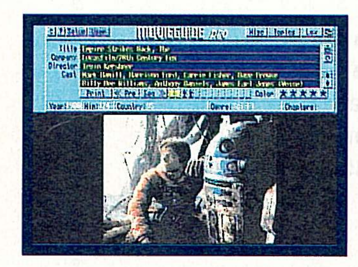
Con el firme objetivo de mostraros que tratamos con la seriedad que merecen todos los soportes, aquí estamos para demostrar que Amiga sigue vivo. Esperamos vuestras cartas con preguntas y sugerencias. No olvidéis ncluir en el sobre el nombre de esta sección. ¡Amiga forever!



NOTICIAS

MOVIE GUIDE PRO: TODO EL CINE EN TU DISCO DURO

Este es el nobre de la repuesta vía *Amiga* a CINEMANIA, con una base de datos que poco tiene que envidiar al programa de **Microsoft**. Esta edición incluye 21.000 films, 2.000 argumentos, y más de 5.000 películas puntuadas entre otras cosas. En próximos números os informaremos



más detalladamente de programas de este tipo.

● Para conserguirlo gratis, escribe a: SVEND ERIK POULSEN. Marbaekvej 48, Lime DK-8544 Moerke. DENMARK.

AMIGA FORMAT ARRASA EN EL REINO UNIDO

He aquí una prueba más de que nuestro querido ordenador sigue siendo el rey en Gran Bretaña. Según un estudio realizado por el semanario COMPUTER TRADE WEEKLY, AMIGA FORMAT es la revista informática más vendida de este país, pasando por encima de vacas sagradas como PC WORLD o PC USER. No en vano, en el Reino Unido hay más de veinte publicaciones dedicadas a *Amiga*.



POSADAS ´95

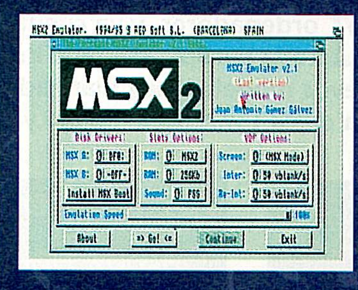




Y CORDOBA SE VOLVIO UNA FIESTA «AMIGUERA»

A finales del mes de Julio tuvo lugar en Posadas (Córdoba) la mayor «Party Amiguera» de los últimos tiempos. Con una duración de 4 días, esta macro-reunión de usuarios de Amiga reunió a cientos de personas que participaron enseñando sus demos y músicas a los demás. También hubo distintas conferencias, y la presencia de personalidades del mundillo Amiga. Como una pequeña muestra aquí tenéis unas instantáneas de BATMAN VUELVE, la demo que resultó ganadora en la competición, realizada en Sevilla por el equipo del mismo nombre.

SHAREWARE





MSX 2 EMULATOR 2.1: LA VUELTA DE UNA LEYENDA

Ya podéis disfrutar de las excelencias de otro de los ordenadores legendarios. Tenemos entre nosotros el MSX2 emulator 2.1, con el que podrás disfrutar de los clásicos de Konami e incluso de joyas como SUPER MARIO BROS. Sólo necesitas un A1200 para que funcione. Como podéis observar, nuestro ordenador cada vez es más útil.

● Si quieres conseguirlo, puedes pedirlo contrareembolso de tres mil pesetas a: Rafy Gómez Alvarez. AP. 275. 80940 Cornellá del Llobregat (Barcelona).

DIGITAL FANZINE: IMPRESCINDIBLE PARA AMANTES DEL MANGA

Los *mangas* y los ordenadores siempre han estado muy unidos, y gente de Barcelona ha decidido vincularlos todavía más. Con este propósito ha nacido DIGITAL FANZINE, la primera publicación de *manga* para sus incondicionales y usuarios de *Amiga*.

● Si queréis estar «al loro» de todo lo que sucede en este mundillo sólo tenéis que enviar dos discos y los sellos correspondientes a Francisco Hidalgo. C/ Escar 7, 3-4. 08039 Barcelona.



SKIDMARKS 2: UN NUMERO UNO INDISCUTIBLE

En **Acid Software** están que se salen. No sólo han logrado situar la segunda parte de SKIDMARKS en el primer puesto de ventas de juegos para ordenador dos meses seguidos, sino que también han vendido la licéncia a **Codemasters** para que realizara la versión de *Mega Drive*. SI alguien había dicho que no podría tener éxito un juego realizado integramente en *Blitz Basic*, está claro que no estaba en lo correcto.

AMIGMANIA

EL BUZON



C D 3 2

*Tengo un **Amiga 1200**, y posibilidad de adquirir un **CD32**. Mi pregunta es: ¿Puedo conectar el **CD32** al **Amiga** para utilizarlo como CD Rom externo? Y si es así, ¿Qué es lo que necesito comprarme para que funcione? ¿Me puede dar algún problema? Espero tus respuestas*
Mariano García (Sevilla)

Para hacer lo que tu dices necesitas comprarte el *Comunicator*, que es un programa que junto a un cable te permitirá acceder al contenido del ***CD32*** como si de un *CD-Rom* se tratara. Esta comunicación se realiza por el *Port* serie del ***Amiga*** y es muy lenta. Si lo que quieres es velocidad lo mejor es que conectes un *CD-Rom* externo.

A M I G A V S P C

*Tengo un **PC** 486 a 33 Mhz y un vecino con un **Amiga 500**. ¿Por qué los arcades y los juegos de plataformas nos van a la misma velocidad teniendo yo un ordenador 4 veces más rápido?*
Pedro Gurunda (Gran Canaria)

El ***Amiga*** tiene procesadores gráficos de apoyo que ayudan a la CPU a la hora de mover *sprites*, planos de *scroll* y demás rutinas. Sin embargo en un ***PC*** todo esto se hace por *software*, ocupándose de todo el trabajo el procesador central.

A C E L E R A N D O

*Poseo un ordenador **Amiga 1200**, y me gustaría dedicarme al diseño en 3D. Me gustaría que me dijeras cuál es el programa que necesito y si debo acoplar algun hardware extra a mi **Amiga**.*
José Perez Peña (Toledo)

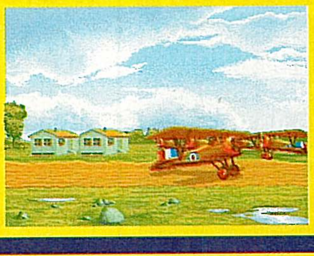
Si quieres dedicarte a eso, prepara un dinerillo, ya que necesitarás comprarte la última versión del LIGHTWAVE, el mejor programa de animación en 3D que existe. También precisas de una tarjeta aceleradora con Coprocesador Matemático.

E S C O M

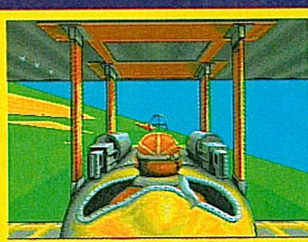
*Un saludo a todos los usuarios de **Commodore**. Hace mucho tiempo que tengo un **Amiga**, y desde que **Commodore** cerró, estoy preocupado por el futuro de mi ordenador.Quería que me contaras cuál será el futuro de **Amiga** ahora que lo ha comprado **Escom**, y si piensan sacar nuevos modelos de ordenador.*
Sonia G. Puchal (Barcelona)

El futuro es ,desde luego, mucho mejor que el pasado. **Escom** ha fundado la compañia **Amiga Technologies** para la distribucón de sus ordenadores, y ya cuenta con sucursales en toda Europa, (España incluida). En cuanto a los nuevos modelos, hay planeados un ***Amiga 4000*** con una placa *Cyberstorm 68060* y un ***A1200*** con CD.

EL CLASICO







WINGS

En 1991, Cinemaware nos sumergía en plena Primera Guerra Mundial. A los mandos de nuestro biplano nos enfrentaremos a las fuerzas alemanas mandadas por el infame Baron Rojo. Todo un deleite visual y técnico que aún hoy no deja de asombrarnos a todos.

AMI TRUCO

SHADOW FIGHTER





Aquí tenéis algunas claves que deberéis teclearlas en cualquier momento del juego.

TEREKAKKU: Te da créditos infinitos.

EBBRAVOSECCU: Tecleadlo al empezar cada round y vuestros enemigos perderán toda la energía, con la ventaja que supone.

GLOOM







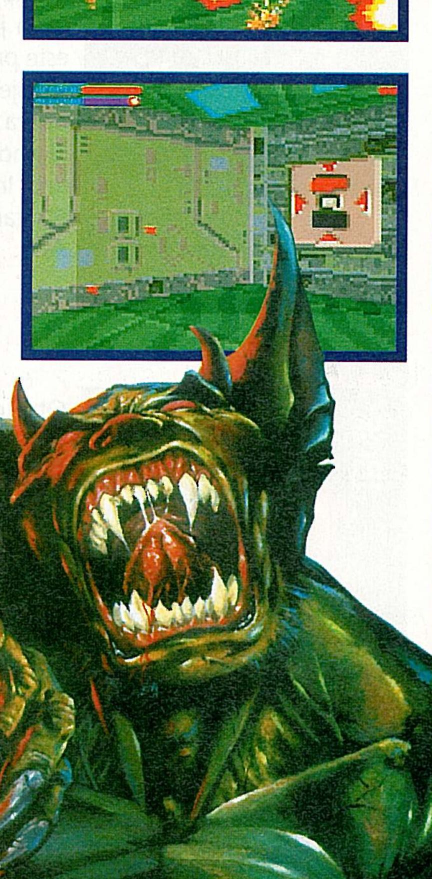


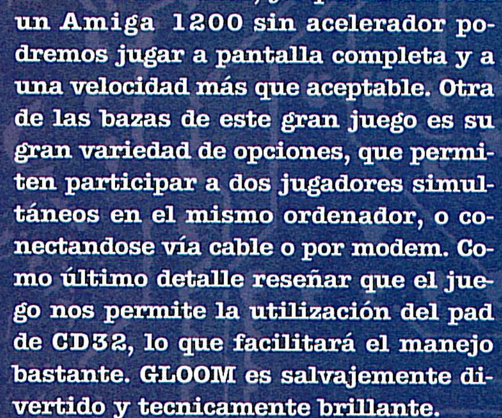
DEMOLEDOR

Los programadores del Blitz Basic, después de sorprendernos con el genial SKIDMARKS y el vertiginoso GUARDIAN, se han propuesto demostrarnos de lo que son capaces. Qué mejor para ello que abordar un género completamente virgen en Amiga, los juegos en primera persona tipo DOOM. Con este propósito nació GLOOM. Había mucha gente que no creía que esto fuera posible en Amiga, pero sólo hay que fijarse en las pantallas para ver que lo han conseguido. La única pega que nos encontramos es la excesiva pixelación de sus gráficos. Aparte de este defecto, se nos presenta un juego repleto de atmósfera, y unos increíbles efectos de sonido. La variedad de enemigos y decorados es considerable. El principal problema que suelen plantear estos juegos es la velocidad, ya que siempre dependemos del procesador. En este caso, los programadores han obrado maravillas, ya que incluso en un Amiga 1200 sin acelerador podremos jugar a pantalla completa y a una velocidad más que aceptable. Otra de las bazas de este gran juego es su gran variedad de opciones, que permiten participar a dos jugadores simultáneos en el mismo ordenador, o conectandose vía cable o por modem. Como último detalle reseñar que el juego nos permite la utilización del pad de CD32, lo que facilitará el manejo bastante. GLOOM es salvajemente divertido y tecnicamente brillante.











A 1200

WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	4
RAM	2 Mb
INSTALABLE	SI

90	GRAFICOS
91	SONIDO
79	MUSICA
92	JUGABILIDAD

GLOBAL: 90

El primer clónico del DOOM de PC que, gracias a su exquisita realización técnica, no tiene nada que envidiar a la célebre creación de ID Software. Totalmente recomendable para todos.

AMIGMANIA

ARCADE
1200, CD

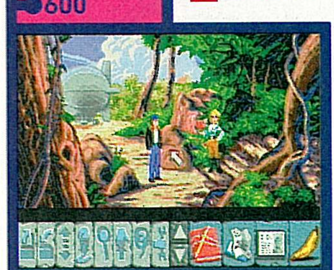
ALIEN BREED 3D



Desarrollado para *PC* antes de la aparición de DOOM, **Team 17** decidio lanzarlo sólo para *Amiga*. Imaginaos toda la atmósfera *gore* de la trilogía de ALIEN BREED mezclada con el *texture mapping* más espectacular y la acción más frenética. Esperamos que este juego llegue a los mismos niveles de éxito que sus predecesores.

AVENT.
600

FLIGHT OF AMAZON QUEEN



Las aventuras gráficas regresan por la puerta grande con este gran juego de **Renegade**. En este programa recorreremos las salvajes tierras del Amazonas en busca de un misterioso tesoro. Humor a raudales y gráficos de lujo. Imprescindible para todos aquellos que disfrutan con las excitantes aventura de **Lucas Arts**.

ARCADE
1200

FEARS



Otro clónico de DOOM, pero en esta ocasión desarrollado en Francia. Este título posee las texturas más detalladas que se han visto en *Amiga*, moviéndose con una suavidad increíble. Ocho armas distintas y un nido de monstruos te esperan sedientos de sangre. El lanzamiento de este juego es practicamente un hecho.

ARCADE
1200

SPEED!

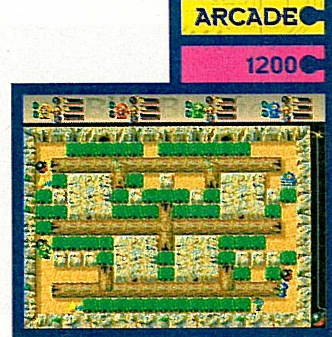


Esc exit

El mejor *texture mapping* hasta la fecha en un juego cargado de originalidad. En él nuestro objetivo será recorrer un laberinto atravesando una serie de puntos en un tiempo limitado. La velocidad y el detalle de sus gráficos se escapan de toda lógica y, aunque parezca mentira, se mueven mejor que en DARK FORCES.

BLITZ BOMBERS

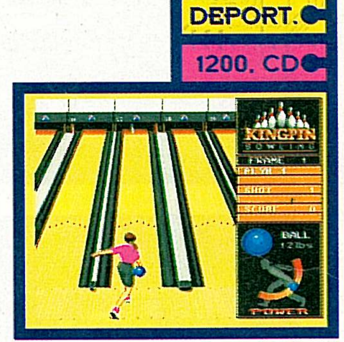
ARCADE
1200



En pocas palabras, esto es el BOMBERMAN. Aunque ya salió en *Amiga* hace tiempo, aquí tenemos un clónico de la grandiosa creación de **Hudson**. Casi 50 *items* distintos, hasta 8 jugadores simultáneos conectando dos ordenadores, modo de alta resolución y una inteligencia artificial realmente impresionante.

KING PIN

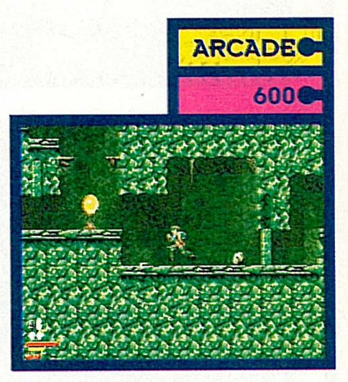
DEPORT.
1200, CD



Siguendo su serie de juegos *arcade sports*, **Team 17** nos brinda la oportunidad de echarnos unas partidas a los bolos. Animaciones con *Rotoscoping*, cuatro modos de juego y realismo son algunas de sus características. Por cierto, podremos escuchar como reclaman por los altavoces que quitemos nuestro coche de doble fila.

ODYSSEY

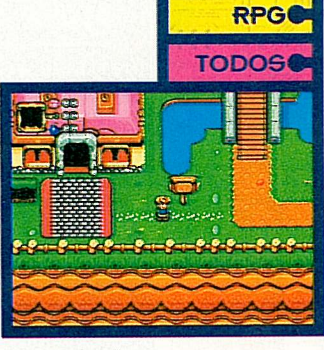
ARCADE
600



El fabuloso equipo de programación responsable de EXILE nos sorprende con un juego de características técnicas similares. Gráficos pequeños pero detallados, sonido espectacular y una jugabilidad a raudales en un *arcade* en el que nuestro personaje tiene el poder de transformarse en distintos animales.

SPHERIS LEGACY

RPG
TODOS



Otro género todavia virgen en *Amiga*, los *action-adventure*.Y puestos a copiar, ¿por qué no hacerlo con el mejor de todos? Por eso **Binary Emotions** ha realizado esta copia descarada de ZELDA, eso sí, con elementos de aventura gráfica, ya que podremos dialogar con todos los personajes y utilizar todo tipo de objetos.

AV ENT.
A 600

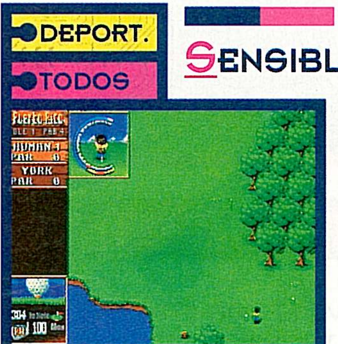
BEYOND THE IRON GATE



He aquí un loable intento de llevar los juegos de DOOM al *Amiga 600*, prescindiendo de las texturas y substituyéndolas por vectores con algunos gráficos digitalizados. Un intento nada desdeñable de mezclar DOOM con DUNGEON MASTER. Esperamos este juego con impaciencia en las próximas fechas.

DEPORT.
TODOS

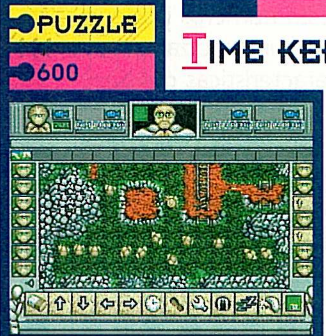
SENSIBLE GOLF



Los chicos de CANNON FODDER nos traen un original y divertido juego de golf al estilo SENSIBLE. 16 originales campos, voces digitalizadas y ambiente sonoro sin igual. No podían faltar los gráficos que han hecho famosos a este equipo de programación: hombrecillos pequeños y cabezudos.

PUZZLE
600

TIME KEEPERS



Vulcan Software, compañía innovadora donde las haya, nos trae un mezla de CANNON FODDER y LEMMINGS con perspectiva aérea. En este juego deberemos guiar a un pelotón de soldados suicidas atraves de un nivel lleno de enemigos, obstáculos y trampas varias. Tan divertido como original.

ARCADE
600, 1200

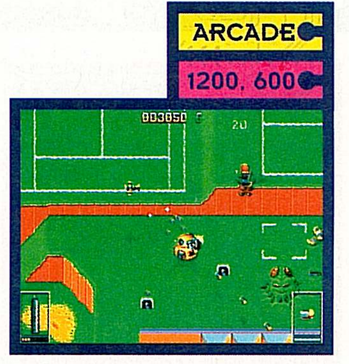
TURBO TRAX



Arcane Software, compañía practicamente desconocida, nos lleva de lleno al apasionante mundo de la conducción. En esta frenética carrera podremos llevar cuatro vehículos distintos a lo largo de intrincados circuitos con una perspectiva a lo MICROMACHINES. La velocidad y la emoción estan servidas y aseguradas.

ARCADE
1200, 600

VIROCOP



Graftgold, responsables entre otros de joyas como URIDIUM, RANARAMA o FIRELORD, nos obsequian con un vertiginoso *arcade* que parece una versión paródica de QUAZATRON.
En este interesante juego controlaremos a un robot llamado D.A.V.E. cuyo objetivo sera matar a todo lo que se mueva.

ARCADE
1200, 600

WHIZZ

Rescatado de las paginas del famoso libro de **Lewis Carroll** llamado Alicia en el País de las Maravillas. Controlaremos al Señor Conejo, en un frenético intento de llegar a casa a cenar. Perspectiva isométrica, *scroll* de lujo y graficos divertidos y bien animados. Un título del que se espera una buena acogida.

ARCADE
TODOS

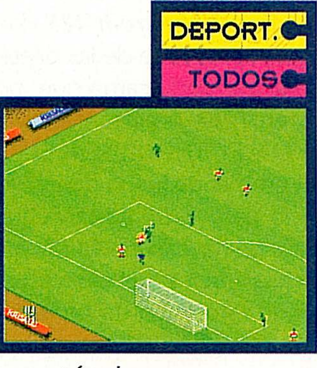
BASE JUMPERS



Zeppelin es una de esas compañías que, aunque nunca resalta sobre las otras, a veces tiene toques de genialidad. Fruto de esta genialidad nació JETSTRIKE, un divertido *arcade* de disparo programado en AMOS, que sorprendió a mucha gente. Ahora nos traen este plataformas que puede que nos sorprenda de nuevo.

DEPORT.
TODOS

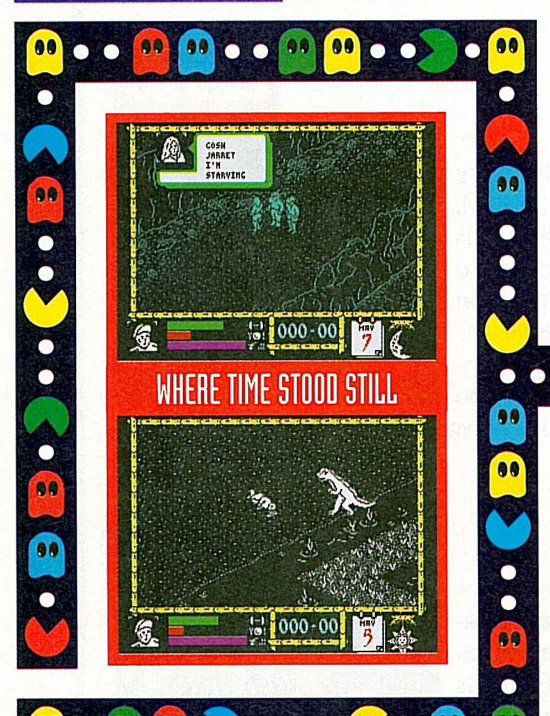
MANCHESTER UTD



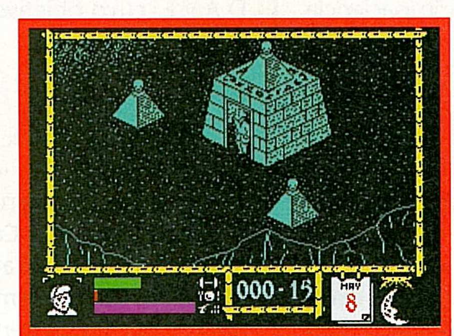
Cuando un filón funciona, no es extraño que las compañías lo exploten hasta la saciedad. Esa es la principal razón de que tengamos aquí, entre nosotros, el tercer juego inspirado en las hazañas del equipo inglés. Perspectiva al estilo FIFA, gráficos y jugabilidad al estilo SENSIBLE y un montón de detalles muy interesantes.



La llegada del Spectrum 128K hizo que los programadores creasen juegos mucho más complejos, aunque también hubo quien utilizó las ventajas de éste para crear versiones mejoradas de juegos antiguos.



WHERE TIME STOOD STILL



TAI PAN

Los tres juegos que os mostramos este mes en *Retroviews* responden a tres filosofías muy distintas a las que dió lugar el lanzamiento del ***Spectrum 128K***. Por un lado tenemos WHERE TIME STOOD STILL, un juego que, al igual que ocurrió con la ABADIA DEL CRIMEN (*Retroviews* número 42), debió ser programado únicamente para la versión ***128K*** del ***Spectrum*** debido principalmente al extenso mapeado del juego y a la complejidad que el control de cuatro personajes conlleva. De este juego no apareció ninguna versión para ***48K***. Por otro lado nos encontramos con TAI PAN, un programa que, pese a ser igualmente bastante complejo, suplió las carencias de memoria del ***Spectrum 48K*** con la carga desde el cassette de las diferentes fases de la aventura, carga que, por supuesto, en ***128K*** desaparecía. Por último está DALEY THOMPSON'S SUPERTEST, un estupendo juego deportivo que apareció para ***128K*** bastante tiempo después de hacerlo en ***48K***, y que además incluía varias pruebas nuevas que hacían de este título un programa mucho más completo.

Además del consiguiente aumento de memoria, el ***Spectrum 128K*** proporcionaba un sonido mucho más acorde con los nuevos ordenadores que por aquel entonces comenzarón a aparecer en el mercado (***Amiga***, ***Atari ST***, etc.). Además de poder escucharlo a través de la televisión, los programadores disponían ahora de varios canales de sonido para programar más y mejores melodías. WHERE TIME STOOD STILL, TAI PAN y DALEY THOMPSON'S SUPER TEST, los juegos que hoy nos ocupan, son una buena muestra de lo que el nuevo ***Spectrum*** era capaz de generar a nivel de audio. En números posteriores os prometemos profundizar un poco más en las caracteristicas del ***Spectrum 128K***.

J.C. MAYERICK

SPECTRUM 128K



DALEY THOMPSONS S.T.



WHERE TIME STOOD STILL

COMPAÑIA: Ocean · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1988 · SOPORTE: Spectrum 128K

La estupenda acogida que THE GREAT ESCAPE cosechó entre la crítica especializada desembocó en una nueva creación del grupo que programó aquella aventura. Esa nueva obra, de nombre WHERE TIME STOOD STILL, contaba con un argumento totalmente diferente a THE GREAT ESCAPE, lo que le convertía en un título similar gráficamente, pero totalmente independiente a nivel de aventura. Ahora debíamos controlar a cuatro personajes que debían buscar la salida de un valle en el que, como el título del juego indica, el tiempo se había quedado parado. Técnicamente el juego era casi perfecto, con unos gráficos en perspectiva isométrica muy logrados, sobre todo en parajes tan impresionantes como la cascada. Dicha espectacularidad se pagaba con una pequeña ralentización en momentos puntuales de la aventura, lo que no impedía que el juego mantuviese el dinamismo necesario para enganchar al jugador. El sonido se mantenía al mismo nivel, con melodías y efectos de sonido que hacían de este título un juego 10.

PERSONAJES

Podíamos controlar a cuatro personajes distintos, aunque por defecto se optaba por dirigir a Garret. Si este moría, debíamos continuar con uno de los otros: la chica, el padre de ésta o el gordo (y torpe) de turno.

OBJETOS

Como buena aventura, el uso de los objetos estaba a la orden del día para poder sobrevivir. Con la ayuda de ellos podíamos negociar con tribus salvajes, sortear imponentes cascadas, realizar espectaculares rescates o escapar de las garras de impresionantes Tiranosaurios. Todo con el único fin de escapar de un valle en el que se descubren nuevas sorpresas a cada momento.

VENTANAS

El juego utilizaba un sencillo sistema de ventanas desde las que se podía conseguir importante información acerca de cada personaje, así como de los objetos que portaba cada uno.

AVENTURA

El argumento del juego giraba, al igual que en THE GREAT ESCAPE, en torno a una antigua película titulada LA TIERRA OLVIDADA POR EL TIEMPO, que a su vez se inspiraba en una preciosa novela del escritor Arthur Conan Doyle.

TAIPAN

COMPAÑÍA: Ocean · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1988 · SOPORTE: Spectrum 128K

TAIPAN puede ser considerado como uno de los juegos más completos aparecidos para el *Spectrum*, todo ello pese a la extrema sencillez que su manejo entrañaba. Con este título podíamos poner de manifiesto nuestras dotes de comerciante, creando un gran imperio de importaciones y exportaciones a partir de un pequeño capital inicial. Comprar y vender barcos y mercancias, contratar tripulantes para nuestras naves, apostar todo el dinero a un extraño juego o aumentar nuestra débil confianza realizando una breve visita a la casa de citas de la isla, son algunas de las muchas opciones que esta estupenda aventura nos brindaba. Perder la noción del tiempo con este juego era una sencilla tarea, tan solo bastaba con tener fuerza suficiente para lanzarnos a la mar en busca del aventurero que todos llevamos dentro.

MENU

En el menú de inicio contamos con las típicas opciones para elegir el modo de control que deseemos.

TIERRA

La ventana de control que aparecía cuando estábamos en tierra nos permitía comerciar con los demás personajes, seleccionar el objeto a utilizar o acceder al cassette en busca de alguna partida grabada antes.

VIAJES

Cuando poníamos rumbo a otra población de Oriente, la ventana de control mostraba nuevas opciones con las que desplegar la velas, visionar el mapa, dar comida a la tripulación o informarnos del estado del viento.

JUEGO

Además de comerciar con sabiduría, siempre había metodos alternativos con los que conseguir un poco de dinero. Así ocurre con el extraño juego de apuestas que aparece en la pantalla, al que se jugaba en la trastienda de los locales de todas las ciudades. Si teníamos un poco de suerte y un mucho de atrevimiento, podíamos hacernos ricos rápidamente.



VER 48K

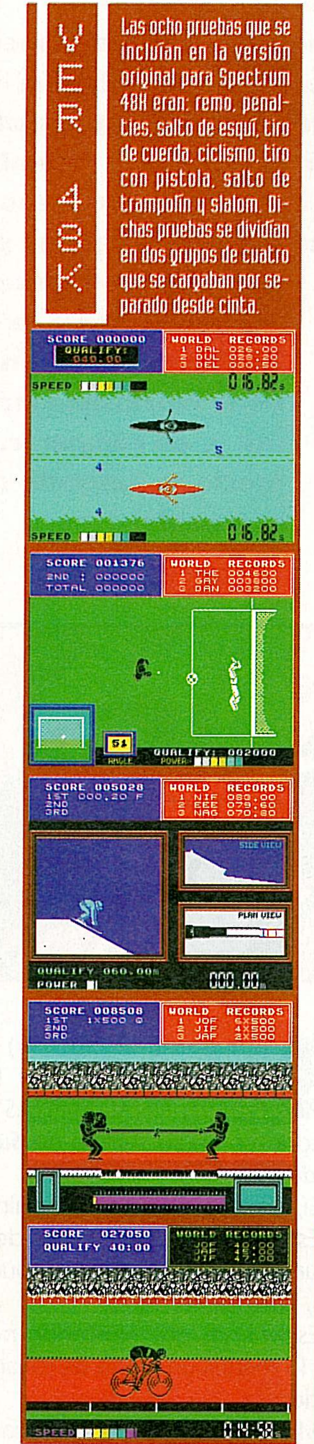
Las ocho pruebas que se incluían en la versión original para Spectrum 48K eran: remo, penalties, salto de esquí, tiro de cuerda, ciclismo, tiro con pistola, salto de trampolín y slalom. Dichas pruebas se dividían en dos grupos de cuatro que se cargaban por separado desde cinta.

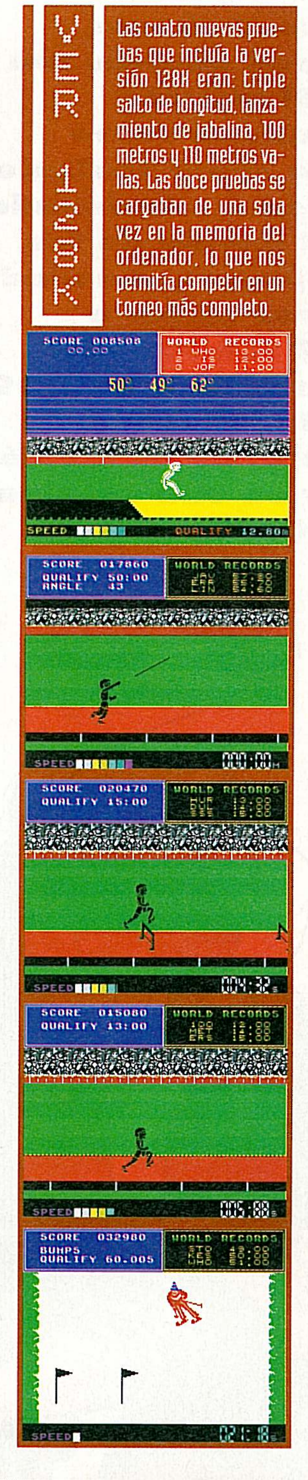
★ MENU ★ ★ NOMBRE ★



VER 128K

Las cuatro nuevas pruebas que incluía la versión 128K eran: triple salto de longitud, lanzamiento de jabalina, 100 metros y 110 metros vallas. Las doce pruebas se cargaban de una sola vez en la memoria del ordenador, lo que nos permitía competir en un torneo más completo.





DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

COMPAÑIA: Ocean PAIS: Reino Unido
AÑO: 1988 SOPORTE: Spectrum 128K

De este título muy poco o nada se puede contar. Como él aparecieron docenas de juegos deportivos en los que la tenacidad a la hora de machacar las teclas primaba por encima de todo lo demás. De DALEY THOMPSON'S SUPER TEST destacaban sus gráficos, así como la estupenda suavidad de cada una de sus animaciones. La versión ***128K*** apareció años después de hacerlo la de ***48K***, aunque como compensación se mejoraron las músicas (con una magnífica adaptación del tema compuesto por **Vangelis** para Carros de Fuego) y se incluyeron cuatro nuevas pruebas que, junto con las otras ocho, se cargaban de una sola vez en la memoria del ***Spectrum 128K***.

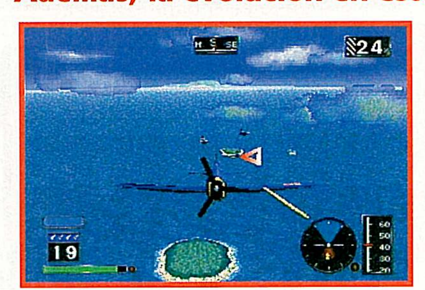


LINEA

Las nuevas consolas ya están en la calle, y por las noticias que tenemos han logrado una gran acogida entre el público. Animaos y procurad haceros con una. Si queréis información sobre ellas o sobre cualquier otro tema relacionado con el mundo de los videojuegos, mandad vuestras cartas a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. Y, como siempre, no os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Pc o consola de videojuegos. Todavía bastante gente sigue dudando entre adquirir un potente ordenador o una consola de videojuegos. Yo lo tengo muy claro. Ningún juego de Pc me ha despertado las mismas sensaciones que un juego de consola. La simulación era, quizá, el único punto en el que un defensor a ultranza del Pc aventajaba al de consola. Ahora, con las nuevas tecnologías, ya no les quedan argumentos. El Pc como sistema de juegos deja bastante que desear. Además, para que un juego potente funcione bien necesitas un ordenador que obliga a desembolsar lo que costarían 5 potentes consolas por lo menos. Además, la evolución en este soporte es tal que por muy elevado que sea tu equipo en breve se queda desfasado. Una consola tiene muchísima más vida útil y, en comparación, su precio es bastante más razonable.



GAME MANGA

*Soy una reciente aventurera de **SUPER JUEGOS**. 1) Ordena de mejor a peor estos juegos de **Game Boy**: ZELDA, FINAL FANTASY III, MYSTIC QUEST y MONSTER MAX.*
*2) ¿Existe BOLA DE DRAGON para **Game Boy**?*
*3) ¿Qué tal es EL SEÑOR DE LOS ANILLOS para **Super Nintendo**?*
*4) ¿Vendrán a España más juegos de rol para **SNES**? ¿Estarán traducidos?*
5) Exactamente, ¿a qué se refieren los términos Anime y Manga? ¿y Fanzine?
Gracias y hasta la vista.

Alias de Westgate, Madrid





Bienvenida al club. 1) ZELDA, MONSTER MAX y MYSTIC QUEST. FINAL FANTASY III sólo lo conozco en su versión de ***Super Nintendo***.
2) Sí, pero no en España oficialmente.
3) Está bastante bien y trata del primer volumen. Buenos gráficos y buena música, pero ya veterano.
4) Esperamos que **Nintendo** nos traiga por lo menos un juego de rol al año traducido.
5) Manga es un comic «chinaka»; Anime es una película de dibujos animados de estética oriental (suele estar basada en un manga); y Fanzine es una publicación no profesional de temática indeterminada.

DIRECTA

CON THE SCOPE

TENIS



Felicidades por la revista. 1) *¿Qué consola crees que tendrá más futuro, **Jaguar**, **Saturn** o **PlayStation**?*
2) ¿Qué te gusta más, CD o cartucho?
3) Si tuvieras el SFII TURBO, ¿te comprarías el SUPER SFII?
*4) ¿Crees que bajará de precio **Super Nintendo** de aquí a Diciembre?*
*5) ¿Me das los passwords del BUBSY de **SNES**?*
6) ¿Me puedes aconsejar algún juego de tenis? Estoy entre el SUPER TENNIS y el SMASH TENNIS.

J.M. Tocino, Bilbao

Gracias J.M. 1) Sólo la ***Jaguar*** tiene un futuro más bien oscuro.
2) No tengo preferencias.
3) Yo, particularmente, probaría a cambiar de saga, como un MORTAL KOMBAT 3.
4) Por lógica, y debido a la llegada de las nuevas consolas, debería bajar algo su precio.
5) Escribe a la sección de trucos a **R. Dreamer**.
6) A mí me gusta más el SUPER TENNIS, aunque el SMASH TENNIS también es recomendable por su originalidad.



EL TERMOMETRO

MUY CALIENTE:

■ Que gracias a esta revista mundos tan unidos como el videojuego y el manga se fundan en uno sólo.

TEMPLADO:

■ 3DO, que si continúa con tan pocos lanzamientos puede seguir el camino de Atari Jaguar.

FRIO:

■ El precio de las nuevas consolas, que para muchos de vosotros las hace inaccesibles

■ El tener que elegir entre Saturn y PlayStation.

ALUCINADO



U*n saludo para todos los de la redacción. El mes pasado me compre vuestra revista y aluciné con el video de **PlayStation**.*
*Aluciné tanto que ya tengo la **PlayStation** en mi casa, y mis padres se han quedado también alucinados. Tengo unas dudas:*
*1) En el CD que acompaña **PlayStation** pude jugar con el LOADED, un juego que me ha encantado tanto o más que el DESTRUCTION DERBY. ¿Sabes cuándo saldrá a la calle?*
2) El juego de baloncesto es genial, pero, ¿habrá también uno de fútbol?
3) En mi casa los juegos tipo TETRIS les gustan, ¿sabes si alguien va a lanzar algo parecido?
4) Por último, ¿qué pasa si matas a todos los «marcianos» del GALAGA antes de que se cargue el genial TEKKEN?

Sebastián Lozano, La Coruña

Enhorabuena por contar con una consola tan potente. 1) No se una fecha concreta, pero me imagino que en Navidad ya estará en la calle.
2) POWER SPORTS de **Psygnosis** y WINNING ELEVEN de **Konami** son los dos únicos títulos que conozco de momento. El primero de ellos es la bomba.
3) A principios del año que viene saldrá el ZOOP, que creo personalmente que es uno de los conceptos de juego de inteligencia más brillante desde el TETRIS.
4) No lo sabemos todavía, estamos en ello.

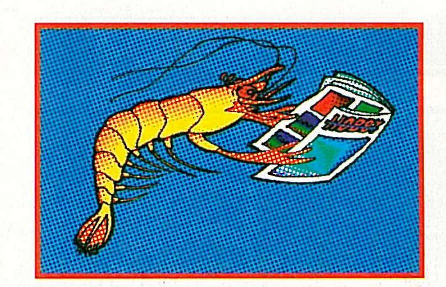




UNA DE GAMBAS

Por el SUPERGOLFO

Una vez más acudo a la cita puntual que a vosotros, mis adorados/odiados lectores, tanto os gusta. Este mes incorporo una gamba del redactor flauta M.A.D. y también las secciones habituales de Yen, la «Teniente Chaplin», «Quescorral» y el apuesto The Punisher. Por si esto fuera poco os propongo un concurso sin precedentes en el que involucramos a HI-TECH que, como todos sabéis, es la revista más re-flectante del sector. Eso sí, de Armani. Espero vuestras cartas, malditos.



GAMBA DEL MES

EL CACEROLO Y SUS GAMB MASTERS

En **Hobby Consolas** no tienen escrúpulos. Tienen una sección llamada *Game Masters* que en su día creo **The Elf**, y que al huir de esa revista hace dos años la continuó durante un mes **The Scope**. Pero el «Scopeta» también abandonó esa casa en ruinas, y su testigo lo recogío un ser famoso en el sector por intentar conectar un mando de ***Mega Drive*** a una ***Super Nintendo***. También conocido en los gimnasios de dos duros como **Lolocop**, o «M. Cacerolo, dos con leche o uno sólo», su experiencia en las consolas se remonta a la «friolera» de dos años. En sus **GAMB MASTERS** se limita a transcribir letra por letra, palabra por palabra, las revistas **Game Fan** y **Edge**. Nuestro espía en **Hobby Press** (sí, ese que tanto busca el cojo del loro) nos ha informado que se jactaba ante sus compañeros de su ausencia en estas páginas, y por eso he decidido iniciar un leve ataque al «galán de Usera». **Hobby Consolas**, Nº49, pag. 31: «Si finalmente llega a España, COOL RIDERS logrará hacerse un hueco en los salones». **SUPERGOLFO**: Fantástico. A no ser que se refiera al salón de su casa, COOL RIDERS lleva en los salones recreativos nada menos que tres meses. Este joven G.A.S.P. (Gambero Aunque Suficientemente Pagado), no visita un salón recreativo desde los tiempos del celofan de SPACE INVADERS. En fin, recuerda que la *Memory Card* de ***PlayStation*** no es un juego de ***Game Boy***.


Ricardo Polo López

SUPERGAMBA

ARCADES Y LATAFORMAS

Ya era hora que el objeto de deseo más preciado del Penedés protagonizara una gamba. Se trata del simpar **The Punisher**, esa mezcla de redactor con mesa camilla, amante de zurraspas y paellas y cuya única «amiga» conocida se apellida ***1200*** que, por lo que cuenta, siempre acude a las citas. **SUPER JUEGOS**, Nº41, pag. 48, preview RAYMAN: «...los escenarios más coloristas que se hayan visto en un juego de lataformas».

SUPERGOLFO: ¡Tendrá valor! Decir que el RAYMAN es un juego de lataformas. **The Punisher** se acaba de inventar un género nuevo, el que mezcla las plataformas con el aburrimiento. Además de que el RAYMAN es cualquier cosa menos aburrido, aquí, el único que da la lata de verdad es el propio **Patetipunisher**, que, como su nombre indica, es un castigo a la hora de escuchar sus graznidos. Ya sé, querido compañero y sin embargo enemigo, que la culpa la tiene el maquetador, el editor o el que sea menos tú, pero no me niegues que tu gamba es gorda. Como tú.



José Antonio Hermida Muñoz

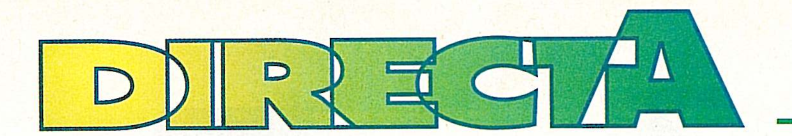
LA GAMBA HABITUAL

YEN: «NO HAY QUE ESTAR MONTADO EN EL DOLAR»

Los desdichados que habitualmente, en un ejercicio de altruismo demócrata, tengan a bien adquirir mes tras mes **Hobby Consolas** recordarán como hace unos números, hablando de ***Ultra 64***, **Yen** nos decía que para comprarla no habría que estar montado en el dólar. Pues atentos, porque, para confirmar esta aseveración, y como nos recuerdan **José Antonio Hermida** (Pontevedra), **Fernando Domínguez** (Madrid) y **Manuel Mora Garasa** (Sevilla), en el número del mes de Octubre nos cuenta lo siguiente: «PREGUNTA:¿Cuándo sacarán ***Ultra*** en U.S.A? ¿Cuánto costará? RESPUESTA: Se especula que su precio americano sea de 20.000 dólares»

SUPERGOLFO: Unos dos millones y medio de pesetas será lo que tendrán que desembolsar los sufridos aficionados americanos para disfrutar de la nueva consola de **Nintendo**. Así, con un poco de suerte, sólo **Bill Gates**, **Rockefeller**, **Donald Trump**, **De Lúcar**, y el **Amalio** podrán disfrutar de sus excelencias. Gracias **Yen** por seguir con ese «peazo» de consultorio fuente de inspiración de **Chiquito de la Calzada** y demás humoristas. Sin tí la vida y esta sección serían realmente difíciles.


Manuel Reyes Bermejo



CATALOGAMBA

¡VAYA CABLE, OIGA!

Los ingenieros de **Sega** están a la cabeza de las nuevas tecnologías. Fijaos en lo que han inventado. Catálogo **Sega Saturn** para tiendas. Sección periféricos. «*Arcade Racer*: En caso de que su televisor no disponga de entrada Euroconector, utilice este cable para conectar su ***Sega Saturn***. De marchas, perspectiva variable e inclinación y altura ajustables».'

SUPERGOLFO: Lo único que no entiendo es que, teniendo estos cables, ¿para qué fabrican consolas? Además, si los cables tienen estas fantásticas propiedades lúdicas, quién sabe, quizá los enchufes sean de realidad virtual, y la entrada de antena disponga de euroconexión con las bellas rodillas de **Leticia Sabater**, eso sí, con *texture mapping*.



GAMBA DEL CORRAL

EL RINCON DEL QUËSCO

Tonic, desde Zaragoza, nos escribe lo siguiente: «En el número 27 de **TodoSega**, un pobre lector preguntaba al **QUESCO** si conocía algún truco para SHADOW OF THE BEAST de ***Mega Drive***. RESPUESTA: En la fase de bonus, colócate a la izquierda y dispara *shurikens* como un loco. Matarás a todos los *ninjas*». **SUPERGOLFO**: ¿*Ninjas* y *shurikens* en SHADOW OF THE BEAST? ¡Madre mía! Ya te vale, **MR.QUESCORRAL**. ¿Cómo tienes el valor de confundir el clásico de **Psygnosis** SHADOW OF THE BEAST con el SHADOW DANCER? No me quiero ni imaginar la cara del pobre chaval al leer tu respuesta. Deja la bebida.

LA ENESIMA GAMBA

YEN SE PONE VERDE

José Barrera (Sevilla) y **M. Jonathan Rubio** me envían la penúltima gamba de **Yen**. N.49, **Hobby Consolas**, pag. 127. «Pregunta: ¿en qué consisten los *animalitys*? Respuesta: Es otro *fatality*. El personaje se transforma en un animal verde y le hace una trastada al enemigo» **SUPERGOLFO**: Escucha **Yen** alias «Teniente Chaplin»: Para empezar son *animalities* y no *animalitys*. Lo del color del animal depende del luchador, y no siempre es verde, ignorante. Por último, si que te partan por la mitad te parece una trastada, qué será para tí una cosa tan dolorosa como leerte.

GAMBAS A PELOTON

INDIGESTION INTERMINABLE

Hobby Consolas Nº48, pag. 43. *Review* PGA TOUR GOLF 96: «Otro título importante será NHL HOCKEY 96, aunque de este título aún no hay imágenes». **SUPERGOLFO**: En la página 113 de la misma revista encontramos una *preview* de dicho juego. Viva la coordinación. Gracias **Alberto Segura** (Barcelona).

* **Hobby Consolas** Nº48, pag. 129. Teléfono Rojo. «PREGUNTA: ¿Qué juegos sacará **Namco** para ***Saturn***? RESPUESTA: Han confirmado CYBER SLED y puede que STARBLADE. Si te refieres a RIDGE RACER o B. A. TOSHINDEN ya te puedes ir olvidando». **SUPERGOLFO**: Este mes te has lucido, **Yen.** BATTLE ARENA TOSHINDEN es de **Takara**, no de **Namco**. Gracias de nuevo Alberto.

* **Hobby Consolas** Nº 49, pag. 70. *Review* MORTAL KOMBAT 3. La «Teniente Chaplin» dice: «Los enemigos finales (Motauro y Smoke) son comunes a los tres modos de juego». **SUPERGOLFO**: ¿Motauro en vez de Motaro? ¿Smoke enemigo final en lugar de un personaje oculto? ¿Y Shao Khan qué es?, ¿un programador? Gracias **J. Rubio «sarcáustico».**



José Barrera Martínez

* **TodoSega** N.31. Pag.59. «PREGUNTA: ¿Cuál es el juego de plataformas más difícil y mejor para ***Mega Drive***? RESPUESTA: Prueba con PROBOTECTOR o ALIEN SOLDIER». **SUPERGOLFO**: Vamos a ver, **Mr. QUESCO**. Si PROBOTECTOR y ALIEN SOLDIER te parecen plataformas, ¿qué es para tí un juego de MARIO BROS? ¿Un *shoot´em-up* tipo DOOM? Un saludo para **Antonio García Díez** (a pesar de ser un poco pijo y pelota, te estoy cogiendo cariño).

GAMBA-PREMIO

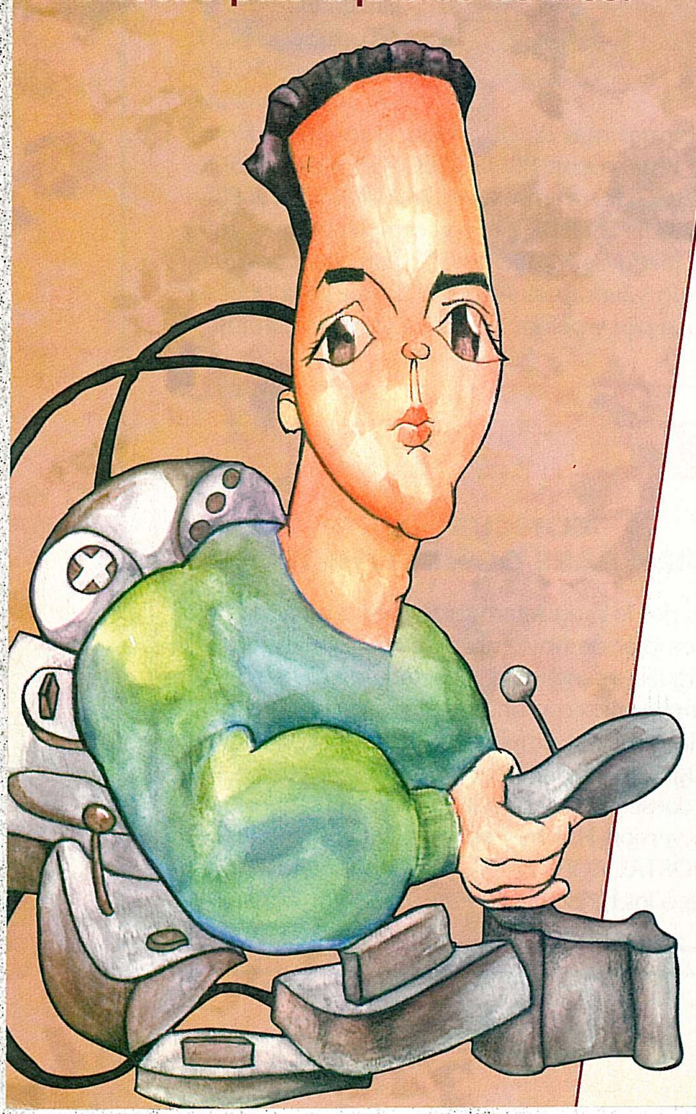
CONCURSO ¿QUIEN SABE DONDE?/HI-TECH

Todos nos lo preguntamos: ¿Quién sabe dónde está el ejemplar de noviembre de **Hi-Tech**? Los que lo averiguéis, mandarnos la portada de dicha revista y seréis recompensados con una suscripción gratuita a **La Farola**, el periódico que compite directamente con ellos por el primer lugar en las preferencias de las pescaderías (con **Hi-Tech** se conserva muy bien la merluza). El segundo premio será la versión **Hobby Press** del MORTAL KOMBAT, llamado MORTAL KONTRACT. En él los directores darán *Finiquitalities* a los redactores. Patrocinado por Armani.



por THE ELF

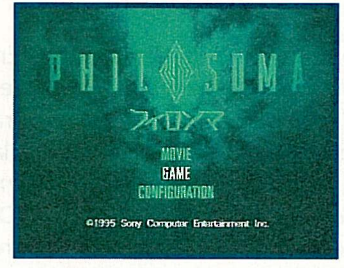
Los programadores de Sony siguen demostrando mes tras mes que se encuentran entre la flor y nata del mundo del videojuego. Tras los impactantes JUMPING FLASH, RAPID RELOAD Y MOTOR TOON GP han sido capaces de programar el más completo shoot´em-up de todos los tiempos. Y lo mejor de todo es que debutará en nuestro país a finales de mes.



PLAYSTATION
PHILOSOMA

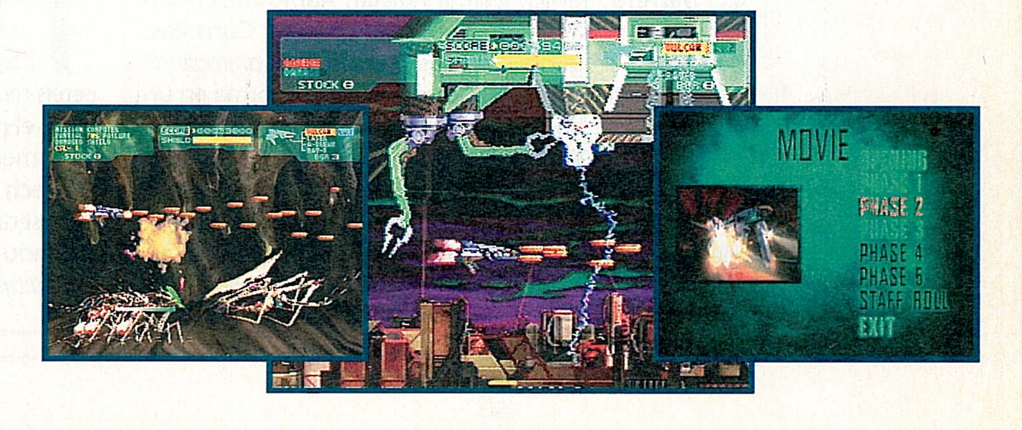








Una de las grandes sorpresas que **Sony** nos tiene preparadas para finales de este mes recibe el nombre de **PHILOSOMA.** Este título debutó la pasada primavera en Japón con gran éxito, devolviendo el protagonismo a uno de los géneros más queridos y carismáticos del video juego. La tremenda calidad de RAIDEN PROJECT, el primer *shoot´em-up* aparecido para *PlayStation,* ha obligado a los programadores de **Sony** a explotar casi al máximo el potencial tecnológico de su máquina. El resultado no ha podido ser más espectacular y **PHILOSOMA** ha pasado a engrosar la lista de clásicos para *PlayStation* que nadie en su sano juicio debería perderse. El despliegue audiovisual de esta obra maestra de **SCE** comienza con una de las *in-*





Aquí podéis observar cuatro de las diferentes perspectivas que adoptará nuestra nave. Pese a la afluencia masiva de *sprites*, no hay ni rastro de *slow down*.

Una nueva perspectiva al más puro estilo MAG MAX y dos espectaculares *Final Bosses* son el plato fuerte de la segunda misión del juego.

tros más impresionantes que hemos experimentado en una consola de 32 *bits,* contándose por minutos la sucesión de bellas y espectaculares imágenes a pantalla completa que sirven de excelente preludio al desarrollo real del juego. Cuatro gigantescas fases, cada una de ellas dividida en otras cuatro o cinco subfases, y con perspectivas totalmente diferentes. Desde la clásica visión vertical, frontal y horizontal hasta otras de gran delirio técnico como las que podéis observar en las fases dos y tres del juego. Parece como si los programadores de **Sony** hubieran querido realizar un pequeño homenaje a todas las variantes posibles de este sagrado y casi olvidado gé-

THE REAL GAMEMASTER

CONFIGURACION



CONTINUE







POWERBOMB

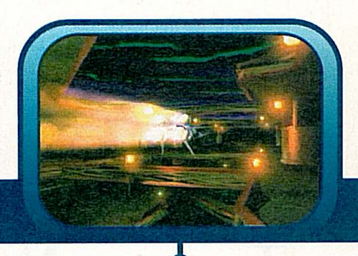
Cuando la situación sea totalmente desesperada, no dudéis en echar mano de vuestras limitadas pero milagrosas *Power Bombs.*

nero. Y si la calidad técnica de PHILOSOMA está fuera de toda duda, el necesario y fundamental factor *playability* tampoco se queda corto, permitiéndonos elegir entre tres niveles de dificultad diferentes, grabar nuestros avances en nuestra *Memory Card* (siempre y cuando completemos la fase), y obsequiándonos con nuevas sorpresas si completamos el juego en modo *Hard*. Pero lo más interesante de PHILOSOMA es que atrave-





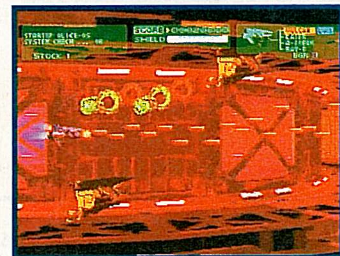




INTRO

FASE tres

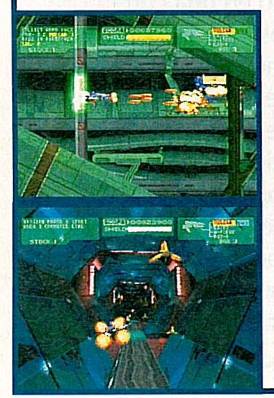




El tremendo potencial gráfico de *PlayStation* ha permitido plasmar las secuencias más impresionantes jamás vistas en un *shoot´em-up.*



sará las a veces incomprensibles fronteras europeas, y llegará hasta nosotros a finales de este otoñal mes de Noviembre. Títulos como RAIDEN PROJECT, también para ***PlayStation*** y distribuido por **Ocean,** PULSTAR para ***Neo Geo CD***, o el que nos ocupa, serán los encargados de comandar la nueva era de los *shoot´em-ups*. Esperemos que gracias a ellos se pueda devolver la confianza a unos de los géneros que más éxito han otorgado al mundo del videojuego, y que más injustamente han sido tratados en los últimos años. Si todos los que vengan reunen las cualidades de este PHILOSOMA, está claro que se avecinan tiempos de gloria y masacre galáctica.







EL PERIÓDICO DE CATALUNYA

EL SEGUNDO TRIMESTRE YA ESTÁ EN CD-ROM

GRATIS
Con la suscripción
ARCHIVADOR AUTOMÁTICO
NOVEDAD MUNDIAL

1995
el Periódico

Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM** durante 1 año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para 4 CD-ROM, rellene este cupón y envíelo a:

ZETA MULTIMEDIA, S.A.
Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre ______________________

Apellidos ______________________

Dirección ______________________

______________________ Tel ______________________

Población ______________________

C.P. ____________ Provincia ____________

FORMA DE PAGO

☐ Contrarreembolso ☐ VISA

Nº Tarjeta ☐ ☐ ☐ ☐

Fecha caducidad ☐

Firma autorizada:

Precio del CD-ROM Abril/Junio 1995: 3.495 ptas.

Suscripción semestral: 6.990 ptas., más gastos de envío.

De venta en las mejores librerías
y en SERVICAIXA

Venda d'entrades les 24 hores
ServiCaixa "la Caixa"

el Periódico
El más leído en Catalunya

GRUPO ZETA

Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA



POR R.DREAMER



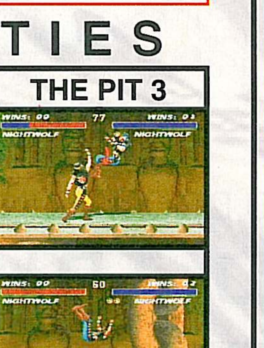
GUIA MO

PLAYSTATION SUPER N

MORTAL KOMBAT 3 vuelve a transportarnos al ultramundo y para que representéis con honor a la tierra aquí tenéis una extensa guía con todos los movimientos especiales del

PA: ..PATADA ALTA
PB: .PATADA BAJA
PUA: .. PUÑO ALTO
PA*: ....PULSAR PA Y SOLTAR AL FINAL
PUB: ..PUÑO BAJO
DF: ....DEFENSA
C: ....CORRER

PIT FATALITIES

BELL TOWER	SUBWAY	THE PIT 3
		



Los Pit fatalities son uno de los platos fuertes de MK3 como podéis comprobar en estas imágenes.

SHEEVA



FATALITY 1: PA* (← → →)
FATALITY 2: →↓↓ → PUB
FRIENDSHIP: → →↓ → PUA
ANIMALITY: C DF DF DF DF
BABALITY: ↓↓↓ ← PA
PIT: ↓ → ↓ → PUB
TELEPORT: ↓ ↑
FIREBALL: ↓ → PUA
STOMP: ←↓ ← PA






LIU KANG



FATALITY 1: → → ↓ ↓ PB
FATALITY 2: ↑↓ ↑ ↑ DF C
FRIENDSHIP: C C C ↓ C
ANIMALITY: ↓ ↓ ↑
BABALITY: ↓ ↓ ↓ PA
PIT: C DF DF PB
FIREBALL: → → PUA
LOW FIREBALL: → → PUB
FLYING KICK: → → PA
BICYCLE: PB 3 seg.





KUNG LAO



FATALITY 1: C DF C DF ↓
FATALITY 2: → → ↓ ← PUA
FRIENDSHIP: C PUB C PB
ANIMALITY: C C C C DF
BABALITY: ↓ → → PUA
PIT: ↓ ↓ → → PB
TELEPORT: ↓ ↑
SPIN: → ↓ → C
HAT THROW: ← → PUB




RTAL KOMBAT 3



INTENDO MEGA DRIVE ARCADE

juego. Abarcando desde los más espectaculares *fatalities*, los simpáticos *friendship* y *babalities* hasta la última adquisición técnica de MK3, los «mercy moves» y los salvajes *animalities*. Saltad a la arena y defended con honor la integridad de nuestro mundo.

CYRAX



FATALITY 1: ↓↓ → ↑ C
FATALITY 2: ↓↓ ↑ ↓ PUA
FRIENDSHIP: C C C ↑
ANIMALITY: ↑ ↑ ↓ ↓
BABALITY: → → ← PUA
PIT: C DF C
WEB: ← ← PB
BOMB DROP: PB* (→ → PA)
BOMB DROP 2: PB* (← ← PA)
TELEPORT: → ↓ DF





JAX



FATALITY 1: (lejos) CDFCCPB
FATALITY 2: DF* (↑ ↓ → ↑)
FRIENDSHIP: PB C C PB
ANIMALITY: PUB* (→ →↓ →)
BABALITY: ↓↓↓ PB
PIT: ↓ → ↓ PUB
EARTHQUAKE: PB 3 seg.
GRAB: → → PUB
FIREBALL: ← → PUA
FIREBALL 2: → → ← ← PUA



KABAL



FATALITY 1: ↓ ↓ ← → D F
FATALITY 2: C DF DF DF PA
FRIENDSHIP: C PB C C ↑
ANIMALITY: PUA* (→ →↓ →)
BABALITY: C C PB
PIT: DF DF PA
TORNADO: ← → PB
FIREBALL: ← ← PUA
BLADES: ← ← ← C





KANO



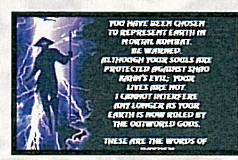
FATALITY 1: PUB* (→ ↓ ↓ →)
FATALITY 2: PUB C C PA
FRIENDSHIP: PB C C PA
ANIMALITY: PUA* (DF DF DF)
BABALITY: → → ↓ ↓ PB
PIT: ↑ ↑ ← PB
ROLL: PB 3 seg.
FIREBALL: ↓ ← PUA
KNIFE: ↓ → PUA





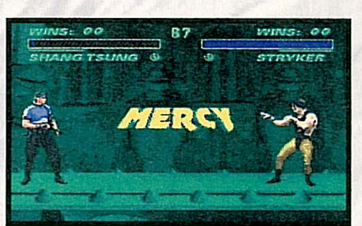


MERCY MOVES




Cuando aparezca el mensaje *FINISH HIM!*, en vez de ejecutar un *fatality* podréis ser clementes con vuestro adversario y revivirle. Apartaos de él hasta el extremo de la pantalla y mientras mantenéis pulsado el botón de correr, pulsad cuatro veces abajo. Soltad el botón de correr y, si lo habéis hecho correctamente, la pantalla adquirirá un tono verde. Entonces podréis hacerle un *animality* a vuestro contrincante.



SHANG TSUNG



FATALITY 1: PUB* (↓ → → ↓)
FATALITY 2: PUB* (C DF C DF)
FRIENDSHIP: PB C C ↓
ANIMALITY: PUA* (C C C)
BABALITY: C C C PB
PIT: ↑ ↑ ← PUB
1 SKULL: ← ← PUA
2 SKULL: ← ← → PUA
3 SKULL: ← ← → → PUA
GROUND FIRE: → ← ← PB
SINDEL: ←↓ ← PB
JAX: → → ↓ PUB
KANO: → ← → DF
LIU KANG: 360º hacia la derecha
SONYA: ↓ C + PUB + DF
STRYKER: → → → PA
SUB-ZERO: → ↓ → PUA
CYRAX: DF DF DF
SEKTOR: ↓ → ← C
NIGHTWOLF: ↑ ↑ ↑
SHEEVA: → ↓ → PB
KABAL: PUB DF PA






NIGHTWOLF



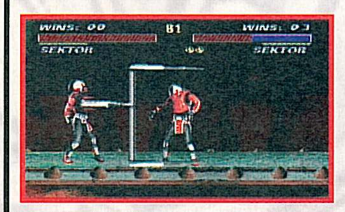
FATALITY 1: (lejos) ← ← ↓ PUA
FATALITY 2: ↑↑ ← → DF
FRIENDSHIP: ↓ C ↓ C ↓ C
ANIMALITY: → →↓ ↓
BABALITY: → ← → ← PUB
PIT: C C DF
ARROW: ↓ ← PUB
TOMAHAWK: ↓ → PUA
GREENDASH: → → PB




SEKTOR



FATALITY 1: PUB C C DF
FATALITY 2: → → → ← DF
FRIENDSHIP: C C C ↓
ANIMALITY: → →↓ ↑
BABALITY: ← ↓↓↓ PA
PIT: C C C ↓
MISSILE: → → PUB
HOME MISSILE: → ↓ ← PUA
TELEPORT: → → PB





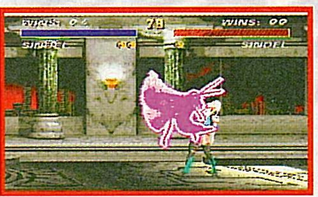

- FATALITY 1: C DF DF C DF
- FATALITY 2: C C DF C DF
- FRIENDSHIP: C C C C C ↑
- ANIMALITY: → → ↑ PUA
- BABALITY: C C C ↑
- PIT: ↓ ↓ ↓ PUB
- PARALYSIS: → → → PUA
- FIREBALL: → → PUB
- FLIGHT: ← ← → PA
- AIRBALL: ←↓ → PB

S I N D E L







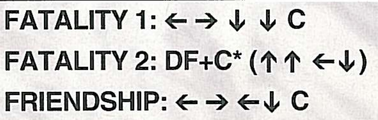


S O N Y A

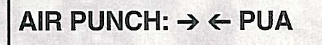




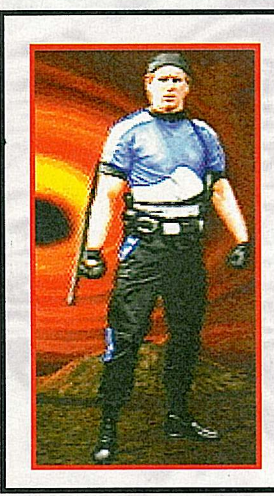




- FATALITY 1: ← → ↓ ↓ C
- FATALITY 2: DF+C* (↑↑ ←↓)
- FRIENDSHIP: ← → ←↓ C
- ANIMALITY: PUB* (← → ↓ →)
- BABALITY: ↓ ↓ →PB
- PIT: → → ↓ PUA
- RINGS: ↓ → PUB
- LEG GRAB: ↓* (PUB+DF)
- KICK UP: ← ← ↓ PA
- AIR PUNCH: → ← PUA



S T R Y K E R



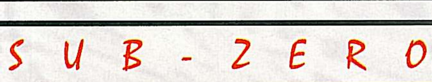
- FATALITY 1: ↓ →↓ → DF
- FATALITY 2: (lejos)→ → → PB
- FRIENDSHIP: PUB C C PUB
- ANIMALITY: C C C DF
- BABALITY:↓ → → ← PUA
- PIT: → ↑↑ PA
- CLUB SWIPE: → ← PUB
- SLIDING CLUB: → → PA
- HIGH GRENADE: ↓ ← PUA
- LOW GRENADE: ↓ ← PUB











S U B - Z E R O











- FATALITY 1: DF DF C DF C
- FATALITY 2: ← ← ↓ ← C
- FRIENDSHIP: (lejos) PB C C ↑
- ANIMALITY: → ↑ ↑
- BABALITY: ↓ ← ← PA
- PIT: ← ↓ → → PA
- SLIDE: ←* (PUB+DF+PB)
- FREEZE: ↓ → PUB
- AIR FREEZE: ↓ → PUA
- ICE CLONE: → ↓ ← PUA

CONCURSO BATMAN FOREVER

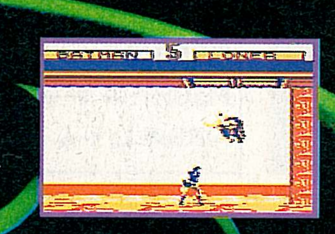
LOS GANADORES DE ESTE FANTASTICO CONCURSO HAN SIDO:



MEGA DRIVE
Brahim Ragala Rodríguez (Málaga)
Marc Saña Forrellach (Barcelona)
Carlos Delgado Díaz (Barcelona)
Cristian Adrián Rodríguez (Cádiz)
Antonio Fco García Muñoz (Murcia)
Luis Pier Balado (La Coruña)
Rubén Moya Quesada (Alicante)
José Fco Galán Muñoz (Alicante)
Miguel Angel Sánchez González (Málaga)
Arturo Peña Suarez (Sevilla)



SUPER NINTENDO
Alfonso Carlos García Díaz (Murcia)
Jerónimo Mellado Riquelme (Alicante)
Carlos López Amor (Madrid)
Francisco González Cotillo (Albacete)
Juan Fco. Murcia Andrés (Valencia)
Francisco Jesús Rodríguez (Córdoba)
Igor Gómez Zugasti (Gipuzcoa)
Antonio Fuste Henanes (Gerona)
Luis O'Connor Gómez (Avila)
Mari Carmen Berruezo (Granada)



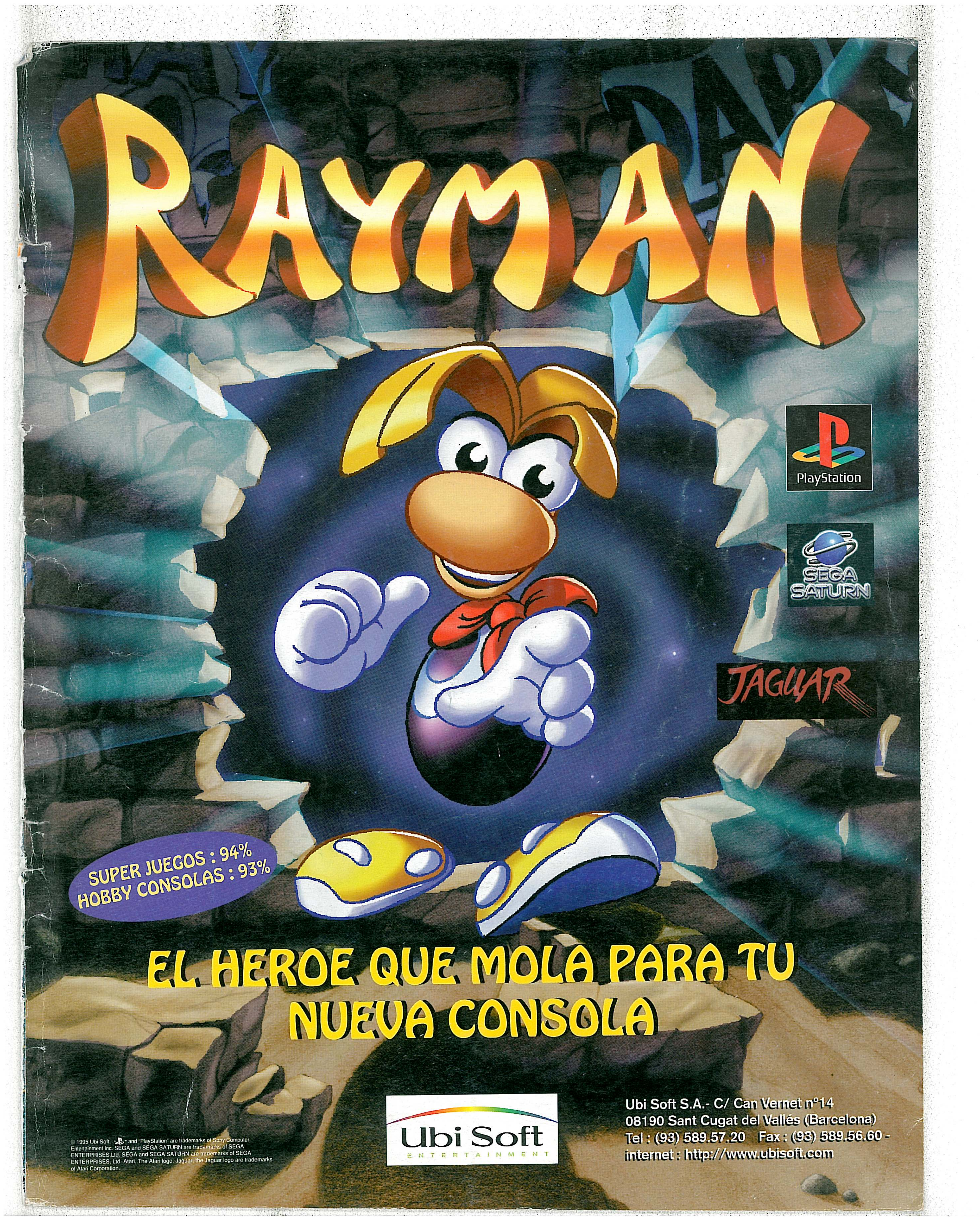
GAME BOY
Jesús Coll Saur (Zaragoza)
Alicia Plaza Jiménez (Madrid)
Juan José Florida Cerezuela (Málaga)
Alicia Diago Ortega (Palencia)
Luis Peña Pazos (Madrid)
Alejandro Bañeres (Madrid)
Fernando Moreno Rocha (Alicante)
Carolina Fuster Gómez (Barcelona)
Toñi Escribano Ruíz (Cuenca)
Carlos Rodríguez Moneo (Madrid)



GAME GEAR
María Concepción Herrero (Salamanca)
Raul García Escarate (Madrid)
Eva Gámez Gómez (Madrid)
Gustavo Adolfo Moría (Tenerife)
Juan Barquín Madrazo (Santander)
Miguel Angel Bau Rodríguez (Albacete)
Manolo Magaña García (Sevilla)
Luis González Caridad (Ciudad Real)
María Dolores Martín Prieto (Madrid)
Emilio Casuso Conde (Santander)



¡FELICIDADES A TODOS LOS AFORTUNADOS!


RAYMAN
PlayStation
SEGA SATURN
JAGUAR
SUPER JUEGOS : 94%
HOBBY CONSOLAS : 93%
EL HEROE QUE MOLA PARA TU
NUEVA CONSOLA
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
© 1995 Ubi Soft. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES,Ltd. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd. Atari, The Atari logo, Jaguar, the Jaguar logo are trademarks of Atari Corporation.
Ubi Soft S.A.- C/ Can Vernet nº14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20 Fax : (93) 589.56.60 -
internet : http://www.ubisoft.com